

Technická univerzita v Liberci

**FAKULTA PŘÍRODOVĚDNĚ-HUMANITNÍ A PEDAGOGICKÁ**

**Katedra:** Německého jazyka

**Studijní program:** Specializace v pedagogice

**Studijní obor:** Německý jazyk – Humanitní studia

## Desková hra ve výuce německého jazyka na ZŠ

## Board Game Teaching the German Language at Primary School

**Bakalářská práce:** *12-FP-KNJ-B-02*

**Autor:**

Jakub Hříbal

**Podpis:**

\_\_\_\_\_

**Vedoucí práce:** Mgr. Martina Čerovská.

**Konzultant:** .

**Počet**

stran	grafů	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
58	3	7	3	22	3

V Liberci dne:

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jakub Hříbal**  
Osobní číslo: **P09000755**  
Studijní program: **B7507 Specializace v pedagogice**  
Studijní obory: **Humanitní studia se zaměřením na vzdělávání  
Německý jazyk se zaměřením na vzdělávání**  
Název tématu: **Desková hra ve výuce německého jazyka na ZŠ**  
Zadávající katedra: **Katedra německého jazyka**

### Z á s a d y p r o v y p r a c o v á n í :

V teoretické části bakalářské práce student na základě studia odborných pramenů charakterizuje deskovou hru a možnosti jejího užití ve výuce cizího jazyka. Dále student provede dotazníkové šetření k aktuálně používaným učebním souborům německého jazyka na ZŠ v Liberci. Na základě teoretických poznatků a dat získaných z dotazníků student vytvoří k jedné vybrané učebnici deskovou hru, která bude zaměřena na opakování zvoleného jazykového prostředku. Hra bude ověřena alespoň u dvou cílových skupin.

Metody: Rešerše odborné lingvodidaktické literatury, dotazníkové šetření, kvantitativní vyhodnocení dat, analýza jazykového materiálu zvolené učebnice dle vybraného jazykového aspektu, testování hry u dvou cílových skupin, pozorování, interview, vyhodnocení výsledků testování, syntéza poznatků.

Rozsah grafických prací:

Rozsah pracovní zprávy:

Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam odborné literatury:

DAUVILLIER CH.; LÉVY-HILLERICH D. Spiele im Deutschunterricht, 2004  
Goethe Institut, München, ISBN 978-3-468-49646-2.

EMMERICH S.; COLOMBO F. Deutsch lernen mit Spielen und Rätseln, Eli s.r.l.  
ISBN 978-88-8148-823-0.

KLIPPERT, Herbert. Planspiele-Spielvorlagen zum sozialen, politischen und  
methodischen Lernen in Gruppen. Weinheim u. Basel: Beltz. 1996. 195 s.

BENITO, J. S., OBERBERGER, C. S., DREKE, M. Spielend Deutsch lernen.  
Berlin: Langenscheidt KG, 1997. ISBN 3-468-49988-4.

Vedoucí bakalářské práce:

Mgr. Martina Čeřovská

Katedra německého jazyka

Datum zadání bakalářské práce: 30. dubna 2012

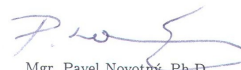
Termín odevzdání bakalářské práce: 30. dubna 2013



doc. RNDr. Miroslav Brzezina, CSc.

děkan

L.S.



Mgr. Pavel Novotný, Ph.D.

vedoucí katedry

V Liberci dne 30. dubna 2012

## Čestné prohlášení

Název práce: Desková hra ve výuce německého jazyka na ZŠ  
**Jméno a příjmení** Jakub Hříbal  
**autora:**  
**Osobní číslo:** P09000755

Byl/a jsem seznámen/a s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména § 60 – školní dílo.

Prohlašuji, že má bakalářská práce je ve smyslu autorského zákona výhradně mým autorským dílem.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval/a samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím bakalářské práce a konzultantem.

Prohlašuji, že jsem do informačního systému STAG vložil/a elektronickou verzi mé bakalářské práce, která je identická s tištěnou verzí předkládanou k obhajobě a uvedl/a jsem všechny systémem požadované informace pravdivě.

V Liberci dne: 26. 04. 2013

---

Jakub Hříbal

### **PODĚKOVÁNÍ**

Rád bych vyjádřil poděkování paní Mgr. Martině Čerovské za odborné vedení mé bakalářské práce, za její podněty a rady, které mi při jejím zpracování poskytovala. Dále děkuji paní Mgr. Šárce Hrubé a Mgr. Nadě Bendové za povolení realizace praktické části bakalářské práce ve svých třídách a Anne Niemietz, M.A. za jazykovou korekturu.

## **ANOTACE**

Bakalářská práce se zabývá problematikou deskové hry a jejího využití ve výuce německého jazyka. Teoretická část pojednává o hře všeobecně a posléze se koncentruje na hru jakožto prostředek výuky. Dále se práce zabývá tématem slovní zásoby a její prezentace prostřednictvím deskové hry. Teoretické poznatky, podle kterých byla vytvořena didaktická hra, byly ověřeny a aplikovány v praktické části. Samotnému vytvoření hry předcházelo dotazníkové šetření, které se zabývalo nejpoužívanější učebnicí německého jazyka v Liberci a její analýzou. Cílem praktické části práce je zjistit, zda-li je opakování slovní zásoby skrze didaktickou hru efektivnější než pomocí tradičního postupu – testu. Výzkum byl proveden na vybraných základních školách ZŠ Křížanská a ZŠ Doctrina s.r.o. Na základě porovnání výsledků byl poté výzkum vyhodnocen.

***Klíčová slova:*** Hra, didaktická hra, slovní zásoba, opakování, učebnice Deutsch mit Max – 1. díl.

## **ANNOTATION**

The aim of the Bachelor thesis deals with issues of board game and its usage during German language education. The theoretical part discusses a game in general at the beginning and then it focuses on the game as an educational medium. Moreover, the thesis intervenes in a vocabulary building topic together with its presentation through a didactic game. Theoretical knowledge was verified and applied in a practical part and a didactic board game was created according to it. A small research, which dealt with the most commonly used textbook in Liberec and its analysis, preceded to all. A research part works with a hypothesis whether a vocabulary revision through the didactic game is more effective than a traditional method - a test. The research took place at primary schools ZŠ Křížanská and ZŠ Doctrina s.r.o. and results were compared and evaluated.

***Keywords:*** game, didactic game, vocabulary, revision, textbook 'Deutsch mit Max' – the first part

## **SEZNAM POUŽITÝCH ZKRATEK**

Abb.	Abbildung
Aufl.	Auflage
aus d. Engl.	aus dem Englischen
Bd.	Band
d.h.	das heißt
FSU	Fremdsprachenunterricht
hg./hrsg.	herausgegeben von, durch
Hg./Hrsg.	Herausgeber
Jg.	Jahrgang
Kap.	Kapitel
Nr.	Nummer
S.	Seite
u. a.	und andere
usw.	und so weiter
vgl.	vergleiche
z.B.	zum Beispiel

## **INHALT**

<b>1</b>	<b><u>EINFÜHRUNG</u></b>	<b>10</b>
	<b><u>DER THEORETISCHE TEIL</u></b>	<b>12</b>
<b>2</b>	<b><u>DEFINITION DES BEGRIFFES „SPIEL“</u></b>	<b>12</b>
<b>2.1</b>	<b>SPIELARTEN</b>	<b>14</b>
2.1.1	DAS BRETTSPIEL	16
2.1.2	ASPEKTE DES DIDAKTISCHEN SPIELS UND IHR EINSATZ IM FREMDSPRACHEUNTERRICHT.	18
<b>2.2</b>	<b>AUSWAHLKRITERIEN DES SPIELS</b>	<b>22</b>
<b>2.3</b>	<b>SPIELORGANISATION</b>	<b>23</b>
2.3.1	SPIELVORBEREITUNG (VOR DEM SPIEL)	24
2.3.2	DURCHFÜHRUNG (WÄHREND DES SPIELS)	24
2.3.3	AUSWERTUNG (NACH DEM SPIEL)	25
<b>3</b>	<b><u>BEDEUTUNG DES WORTSCHATZES IM FSU</u></b>	<b>26</b>
<b>3.1</b>	<b>WORTSCHATZPRÄSENTATION</b>	<b>27</b>
3.1.1	ARBEIT MIT WORTSCHATZ DURCH DIDAKTISCHE SPIELE	28
3.1.2	ZUSAMMENFASSUNG	29
<b>4</b>	<b><u>BESTIMMTES LEHRWERK</u></b>	<b>31</b>
<b>4.1</b>	<b>FORSCHUNGSERGEBNISSE</b>	<b>31</b>
<b>4.2</b>	<b>DEUTSCH A1 DEUTSCH MIT MAX – TEIL 1</b>	<b>32</b>
<b>4.3</b>	<b>ANALYSE DEUTSCH MIT MAX 0 BIS 5 EINHEITEN</b>	<b>33</b>
	<b><u>DER PRAKTISCHE TEIL</u></b>	<b>36</b>
<b>5</b>	<b><u>DAS EIGENE BRETTSPIEL</u></b>	<b>36</b>
<b>5.1</b>	<b>CHARAKTERISTIK DES SPIELES</b>	<b>36</b>
<b>5.2</b>	<b>SPIELORGANISATION</b>	<b>39</b>
5.2.1	DIE REGELN DES BRETTSPIELES	39
<b>6</b>	<b><u>FORSCHUNG</u></b>	<b>41</b>
<b>7</b>	<b><u>DIE 18. GRUNDSCHULE KŘÍŽANSKÁ</u></b>	<b>42</b>
<b>7.1</b>	<b>ALLGEMEIN</b>	<b>42</b>
<b>7.2</b>	<b>FORSCHUNGSVERLAUF</b>	<b>42</b>
<b>7.3</b>	<b>FORSCHUNGSERGEBNISSE</b>	<b>43</b>
<b>7.4</b>	<b>AUSWERTUNG</b>	<b>45</b>



<b><u>8</u></b>	<b><u>DIE GRUNDSCHULE DOCTRINA S.R.O.</u></b>	<b><u>45</u></b>
<b>8.1</b>	<b>FORSCHUNGSVERLAUF</b>	<b>45</b>
<b>8.2</b>	<b>FORSCHUNGSERGEBNISSE</b>	<b>46</b>
<b>8.3</b>	<b>AUSWERTUNG</b>	<b>47</b>
<b><u>9</u></b>	<b><u>FAZIT</u></b>	<b><u>48</u></b>
<b><u>10</u></b>	<b><u>LITERATUR</u></b>	<b><u>50</u></b>
<b>10.1</b>	<b>QUELLE</b>	<b>51</b>
<b><u>11</u></b>	<b><u>ABBILDUNGS- UND DIAGRAMMVERZEICHNIS</u></b>	<b><u>52</u></b>
<b><u>12</u></b>	<b><u>ANHÄNGE</u></b>	<b><u>53</u></b>

# 1 Einführung

Diese Bachelorarbeit hat es zum Ziel ein Brettspiel zu entwickeln und in den Schulen zu testen. Es stellt sich die Frage, ob die Wirkung der Wortschatzwiederholung durch das didaktische Spiel vollumfänglich erfasst werden kann. Didaktische Spiele, zu denen auch das Brettspiel gehört, sind in letzter Zeit immer populärer geworden<sup>1</sup>, weil sie gleichzeitig mehrere Aspekte widerspiegeln. Damit die Lehrer das Potenzial der Spiele, wie einfach, effektiv und unterhaltsam die Lexik präsentiert, geübt oder getestet werden kann, könnte diese Arbeit als Motivation dienen.

Im zweiten Kapitel werden die folgenden grundlegenden Termini behandelt: Was ist ein Spiel/Brettspiel, wie kann man das Spiel im Unterricht einsetzen, und worauf muss man beim Spielen im Unterricht achten.

Das dritte Kapitel ist der Beschreibung des Wortschatzes im Fremdsprachenunterricht durch didaktische Spiele gewidmet. Der Leser erfährt, welche Möglichkeiten es gibt, welche Aufgaben ein Spiel im Fremdsprachenunterricht hat und welche Vor- und Nachteile die Spiele haben.

Das dritte Kapitel widmet sich dem Lehrwerk Deutsch mit Max 1. Zuerst gibt es die Ergebnisse der Vorforschung, welches Lehrbuch man an Schulen in Liberec im Deutschunterricht benutzt, daraufhin eine Beschreibung des Lehrwerkes und am Ende des Kapitels eine Analyse der ersten fünf Einheiten.

Im praktischen Teil wird das eigene Brettspiel beschrieben. In diesem Kapitel werden der praktische Teil und der theoretische Teil verbunden. Die konkreten didaktischen und formalen Aspekte sind laut Kapitel 2 in diesem praktischen Teil beschrieben.

Das letzte Kapitel ist dem Hauptthema dieser Bachelorarbeit, der Forschung an den Schulen, gewidmet. Das Ziel des Kapitels ist die Hypothese zu überprüfen, ob die Wiederholung des Wortschatzes mithilfe des Spieles effektiver ist als mithilfe traditioneller Mittel. Dazu dienen die Unterkapitel „Die 18. Grundschule Křížanská“ und „Die Grundschule Doctrina s.r.o.“ Diese Kapitel beschreiben den

---

<sup>1</sup> Laut Online-Fragebogen (Kapitel 4.1): Die Antworten auf die Frage: Benutzen Sie didaktische Spiele im FSU, haben 82% geantwortet, dass Sie die Spiele jetzt häufiger benutzen, als früher.

Forschungsverlauf und die Ergebnisse, mit denen die Hypothese widerlegt oder bestätigt wird.

## Der theoretische Teil

### 2 Definition des Begriffes „Spiel“

Der Begriff „Spiel“ ist sehr schwer zu definieren. Bis heute ist es nicht gelungen, den Begriff eindeutig zu bestimmen. Trotzdem findet man in der Literatur eine Menge verschiedener Definitionen, die oft von der Spielart abhängen.

Nach Wahrig bedeutet Spiel: Zweckfreie Tätigkeit, Beschäftigung aus Freude an ihr selbst, Zeitvertreib, Kurzweil; unterhaltende Beschäftigung nach bestimmten Regeln, um Geld mit Vermögenseinsatz und vom Zufall abhängigen Gewinn oder Verlust; unterhaltender Wettbewerb; sportlicher Wettkampf, Wettspiel; einzelner Abschnitt eines längeren Wettspiels; Theaterstück; schauspielerische Vorführung, Darstellung; Gestik und Mimik; musikalische Darbietung, das Spielen, Anschlag und Ausdruck; lebhafte, harmonische Bewegung. Figürlich bedeutet es leichtsinniges, gefährliches Treiben; mehrere zusammengehörige Gegenstände; Maßunterschied zweier zusammengehöriger Maschinenteile und Spielraum.<sup>2</sup> Wahrigs Definition ist sehr allgemein. Sie nennt alle Möglichkeiten, wie ein Spiel aussehen kann. Besser ist es dagegen, die Definition von Pädagogen heranzuziehen. Lehmann konzentriert sich nicht auf Spielarten, sondern auf Spielaspekte und definiert ein Spiel als eine Sequenz von Tätigkeiten:

- a) an der mindestens zwei Personen beteiligt sind,
- b) deren Verhalten teilweise durch ausdrücklich gesetzte oder zu setzende Regeln bestimmt wird,
- c) die einen allen bekannten und definierten Zielzustand zu erreichen versuchen, den sie nur durch Austauschhandeln erreichen können,
- d) in denen einige zentrale Gegenstände verwendet werden, die Substitut von anderen Gegenständen sind,
- e) deren Sequenzierung sich jedes Mal im Detail unterscheidet,

---

<sup>2</sup> WAHRIG, Gerhard und Walter LUDEWIG. *Deutsches Wörterbuch*. Völlig überarbeitete Neuaufl. Gütersloh: Bertelsmann, 1975, 4320 columns. ISBN 35-700-6588-X.

- f) in denen ständig oder häufig für die anderen manifeste Entscheidungen unter Unsicherheit zu fällen sind, ohne die Bedrohung durch juristische, ökonomische oder formal soziale Folgen,
- g) die freiwillig fortgeführt werden“<sup>3</sup>

Wenn man diese Definitionen vergleicht, stellt man auch fest, dass beide gemeinsame Bezeichnungen haben. In beiden Definitionen findet man Begriffe wie: Tätigkeit, Freiwilligkeit, Regeln, Ziel, Wettbewerb gegen jemanden oder gegen etwas und Emotionen. Davon kann man schon eine allgemeine Definition „des Spiels“ erstellen wie:

In diesem Sinne wird das Spiel als freiwillige Handlung bezeichnet. Spielen ist freiwillig und spielt sich in einer unrealen Zeit und Welt ab. Dank des Spiels kann man etwas ausprobieren oder erleben, das man im realen Leben nicht darf. Im Spiel kann man alles sein, man kann verschiedene Rollen einnehmen. Spielen ist eine Handlung nach Regeln zwischen zwei und mehreren Personen, wobei die Regeln gerecht sein müssen. Das Spiel beeinflusst unsere Emotion. Einerseits bringt es uns Freude, wenn wir gewonnen haben, andererseits verursacht es Trauer, wenn wir verloren haben. Der Spieler kennt seine Ziele, die er durch sein Handeln versucht zu erreichen.

Für meine Bachelorarbeit ist die Definition des Begriffes „das Spiel“ sehr wichtig. Wenn man sich ein Spiel ausdenken soll, muss man auf alle Aspekte aufpassen, die aus einem Spiel ein Spiel macht. Die folgenden Kapitel werden sich mit dieser Definition des Spieles weiter beschäftigen, wie es genau in der Schulpraxis funktioniert, und wie sich das Brettspiel von anderen Spielarten unterscheidet.

---

<sup>3</sup> BEHME, H. Miteinander reden lernen. Sprechspiele im Unterricht. S 11 München: Iudicium - Verlag, 1988. 222 S. ISBN 3-89-129-104-3.

## 2.1 Spielarten

Es gibt viele Möglichkeiten, Spiele in bestimmte Kategorien einzuteilen. Man kann sie entweder nach den Materialien ordnen, nach inhaltlichen Aspekten oder nach den Spielprinzipien. Man kann nicht direkt nur eine Kategorie auswählen, weil ein Spiel zu mehreren Kategorien gehört.

Da sich diese Abschlussarbeit dem Brettspiel widmet, wurde ein Kriterium gewählt, nach welchem Glonnegger in seinem Buch unter anderem das Spiel klassifiziert.<sup>4</sup> Das Kriterium ist das Material. Unter dem Begriff Materialien versteht man alles, was zum Spielen gebraucht wird. Für fast jedes Spiel braucht man etwas, um es zu realisieren. Dementsprechend sind es nicht nur die Spiele, die auf Material gegründet werden, sondern auch die Spielarten, die das Material zu einem kleinen Teil benutzen. Nach diesem Kriterium ordnet Glonnegger Spiele wie folgt: Am Anfang stehen die Spielarten, die das Material zu einem großen Teil brauchen, jene, bei denen das Material nur ein Hilfsmittel ist oder die Spiele, die kein Material erfordern.

1. **Kartenspiele** sind Spiele, die mithilfe von Karten gespielt werden. Meistens sind es kurze Spiele, die einen Aufgabentausch nach einem Durchgang ermöglichen. Das Spielmaterial beinhaltet Wort- oder/und Bildkarten. Zu den bekanntesten Kartenspielen gehören Skat, Canasta, Bridge, Poker, aber auch Quartett, das häufiger im Sprachunterricht benutzt wird.
2. **Würfelspiele** sind ein Spieltyp, bei welchem Würfel benutzt werden. Man unterscheidet zwei Formen des Würfelspiels: Die erste Form heißt Würfelbrettspiel (früher unter dem Namen Unterhaltungsspiel bekannt). Es ist ein Spiel, das entweder zu den Brettspielen, oder zu den Würfelspielen gezählt wird, weil es aus einem Spielbrett und mehreren Spielsteinen besteht, die mithilfe von Würfeln bewegt werden (z.B. „Mensch, ärgere dich nicht!“). Die zweite Form wird nur mit Würfeln, Papier und Stift gespielt (z.B. Würfelspiel).

---

<sup>4</sup> GLONNEGGER, Erwin a Kathi Kappler GESTALTUNG JOHANN RÜTTINGER. *Das Spiele-Buch: Brett- und Legespiele aus aller Welt : Herkunft, Regeln und Geschichte*. Neue und aktual. Aufl. Germany: Ravensburger, 2009. ISBN 978-347-3556-540.

3. **Brettspiele** sind eine Spielart, bei der ein Spielbrett, Figuren, Steine und sehr häufig auch ein Würfel gebraucht werden („Mensch, ärgere dich nicht!“ oder „Regelwurm“). Natürlich existieren auch Brettspiele, bei denen kein Würfel benötigt wird (Schach, Dame). Zum Thema Brettspiel wird im Kapitel 2.1.1 mehr Aufmerksamkeit gewidmet.
4. **Schreibspiele** sind eine Spielart, bei der Papier und Stift benötigt werden. Diese Spiele haben mit Phantasie zu tun. Entweder bekommen die Kinder einige Wörter und müssen sich einen Text oder ein Gedicht ausdenken, oder sie müssen die Wörter im Text suchen und in eine Tabelle eintragen. Bekannte Spiele dieser Art sind Rätsel, Kurzworträtsel, Buchstabenquadrat oder Bingo.
5. **Kimspiel** – *Seinen Namen hat dieses Gedächtnisspiel von einem Romanhelden Rudyard Kiplings. Der Junge Kim ist bei einem Juwelier dafür verantwortlich, dass von den ausgelegten Kostbarkeiten keine wekommt. Er muss also von jedem Stück wissen, wo es liegt, und auch die geringste Veränderung sofort wahrnehmen und angeben können.*<sup>5</sup>). Das Kimspiel beschäftigt sich mit den Erinnerungen der Spieler. Im Sprachunterricht kann das Spiel so benutzt werden, dass die Lernenden Bilder, Begriffe oder Gegenstände, die sie kurz gesehen haben, wieder aufzählen müssen. Das berühmte Beispiel, womit man das Gedächtnis trainiert, ist „Memory“.

Alle diese Spielarten können auch so variiert und gemischt werden, dass es möglich wird, sie im Sprachunterricht zu nutzen. Das hängt allein von der Phantasie ab. Als ein Beispiel dazu, kann ich mein eigenes Spiel nennen.

Mein Brettspiel benutzt fast von jeder Spielart etwas. Obwohl es grundsätzlich ein Brettspiel ist, kann man hierbei auch weitere Aspekte finden, wie zum Beispiel das Glück von Würfelspielen, Kartenarbeit bei Kartenspielen, bei Pantomimen bewegt man sich. Man muss auch mit dem Gedächtnis arbeiten und sich die Begriffe auf den Kärtchen merken. Was grundsätzlich ein Brettspiel ist, findet man im Kapitel 2.1.1

---

<sup>5</sup> MEESE, Christa Dauvillier und Dorothea Lévy-Hillerich. Unter Mitarb. von Herrad. Spiele im Deutschunterricht. 2. [Dr.], [Nachdr.]. Berlin: Langenscheidt, 2006. ISBN 978-346-8496-462.

### 2.1.1 Das Brettspiel

Ein Brettspiel ist ein Unterhaltungsspiel, bei dem ein Spielplättchen oder ein Spielbrett mit Figuren oder runde Steine benötigt werden.

Allgemein gehören Brettspiele zu den ältesten Freizeitbeschäftigungen. Natürlich haben sie während der Zeit verändert. Unseren Urahnen genügten ein paar bunte Steine aus wohlgeformten Plättchen oder Figuren aus Holz, Horn, Glas oder Elfenbein. Höchstwahrscheinlich ist der Ursprung der Brettspiele im Orient zu finden. Schon in Homers Werk *Odyssee* kann man über ein Brettspiel und das Schießen mit Steinen der Freier der Penelope lesen. Die meisten Anhaltspunkte zur Erforschung des Brettspiels liefert uns der ägyptisch-römisch-griechische Raum. Viele antike Brettspiele, deren Regeln leider nicht überliefert worden sind, waren offensichtlich mit kultischen und mystischen Vorstellungen verknüpft. Bei den meisten Brettspielen haben die Archäologen nur das Spielbrett, Figuren oder Steine gefunden. Das Geheimnis des Wesens und der Regeln dieser Spiele zu lösen, blieb bisher allerdings versagt. Es wird davon ausgegangen, dass manche Spiele auch zur Beantwortung von Orakelfragen dienten.<sup>6</sup>

Aus der Zeit um die erste Jahrtausendwende seit unserer Zeitrechnung stammen Spielbretter und Spielsteine, die in germanischen Gräbern entdeckt wurden, z.B. in Vimoor (Schleswig). Besonders beliebt waren bei den alten Germanen das Neun-Löcher-Spiel, Mühle, Dame sowie ein eher unbekanntes Spiel namens Kubeia. Im Mittelalter waren in den germanischen Ländern besonders Schach und das Zabelspiel beliebt. Das Zabelspiel bestand aus einem damebrettähnlichen Spielplan, genannt Zabel, und den oft sehr kostbaren, flachen Zabelsteinen. All diese wenigen Hinweise zeigen, dass Brettspiele schon vor langer Zeit verbreitet waren.<sup>7</sup>

Auch heute gibt es einige Brettspiele, bei denen die Figuren (Steine) nur gesetzt, aber dann nicht mehr gezogen werden (GO, Gobang)<sup>8</sup>. Bei den meisten Brettspielen werden die eigenen Figuren oder Steine gegen die des Feindes/Gegeners gerückt, um diese zu schlagen, oder um bestimmte Stellungen zu erreichen. Klassische Brettspiele

---

<sup>6</sup> MACHATSCHECK, Heinz. *Zug um Zug: d. Zauberwelt d. Brettspiele*. 5., bearb. Aufl. Berlin: Verlag Neues Leben, 1987. ISBN 33-550-0498-7. (S 10)

<sup>7</sup> MACHATSCHECK, Heinz. *Zug um Zug: d. Zauberwelt d. Brettspiele*. 5., bearb. Aufl. Berlin: Verlag Neues Leben, 1987. ISBN 33-550-0498-7. (S 11)

<sup>8</sup> Die Regeln und nähere Beschreibung findet man im Buch: *Das Spiele-Buch* von Erwin Glonnerger



bestehen nur aus einem Spielplan und Spielfiguren (Mühle, Dame, Schach)<sup>9</sup>. Häufig kann man auch Brettspiele finden, zu denen einige Kärtchen wichtig und nötig sind (Activity)<sup>10</sup>.

Bei vielen Brettspielen benutzt man auch Würfel. Ein Würfel ist meistens sechsseitig, obwohl es auch mehrseitige Würfel gibt. Man kann sie aus unterschiedlichen Materialien herstellen. Auf den Seiten sind durch Punkte oder Ziffern die Werte 1 bis 6 so angegeben, dass die Summe sich gegenüberliegender Seiten 7 ergibt.<sup>11</sup>

Mein Brettspiel besteht aus einem Spielplan, der in mehrere Felder unterteilt ist. Ein Spieler bewegt sich mit seiner Figur durch das Werfen eines sechsseitigen Würfels. Die Felder sind durch Symbole gekennzeichnet. Die Symbole sind auch auf den Kärtchen mit den Aufgaben und Fragen abgebildet.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Ebd. 6

<sup>10</sup> GLONNEGGER, Erwin a Kathi Kappler GESTALTUNG JOHANN RÜTTINGER. Das Spiele-Buch: Brett- und Legespiele aus aller Welt : Herkunft, Regeln und Geschichte. Neue und aktual. Aufl. Germany: Ravensburger, 2009. ISBN 978-347-3556-540.

<sup>11</sup> Die ältesten bisher bekannten Würfel stammen aus ca. 4000 Jahre alten ägyptischen Grabbeigaben.

<sup>12</sup> Siehe näher dazu im Kapitel 5

### 2.1.2 Aspekte des didaktischen Spiels und ihr Einsatz im Fremdspracheunterricht.

Schon in der Vergangenheit wussten Lehrer, dass Spiele und das Spielen im Unterricht sehr wichtig sind. Vor allem<sup>13</sup> der Pädagoge J.A. Komenský wollte, dass damit Schule und Unterricht unterhaltsam und interessant werden. Darum hat er mithilfe von Spielen und Theater unterrichtet. J.A. Komenský hat auch selbst Lehrmaterial entwickelt. So hat er für den Lateinunterricht das Buch "Schola ludus" geschrieben, in dem er dramatische Spiele theoretisch und praktisch beschrieben hat.

Allgemein gesagt sind alle didaktischen Spiele eine Art von Spielen, die auf ein bestimmtes Lernziel (Sprache, Kultur, Inhalte, Konzentration oder Erholung) ausgerichtet sind. Bei ihnen ist es sehr wichtig ein Lernziel zu haben. Ein didaktisches Spiel definiert Scheuerl in seinem Buch „Das Spiel“ so: *„Als Lernspiel<sup>14</sup> werden Materialien gekennzeichnet, deren Inhalte didaktisch konzipiert sind. Das Lernspiel ist nicht zweckfrei und entfaltet keine gestalterischen Möglichkeiten, es ist eher mit experimentellen Tätigkeiten vergleichbar.“<sup>15</sup>*

Spielen im Unterricht motiviert die Kinder besser als nur didaktische Übungen durchzuführen. Beim Spielen lernen Kinder ganzheitlich. Sie benutzen dabei mehrere Sinne, weshalb beim Lernen meist bessere Ergebnisse erzielt werden.

Das didaktische Spiel ist ein Selbstbildungsmittel und muss einen klaren Aufforderungscharakter haben. Der Spielablauf und das Ziel müssen aus dem Material und den Regeln klar hervorgehen. Die Kinder sollten die Möglichkeit haben, die

---

<sup>13</sup> J.A.Komenský gab Pädagogik eine neue Richtung. Komenský war der Erste, der die Pädagogik vom Kind her entwarf. Er sah zwar die Kindheit noch nicht als eigenständige Phase. Das Kind hatte bei ihm noch keine Gegenwart, sondern die Kindheit war die Vorbereitung auf das spätere Leben als Erwachsener, welches dann wiederum die Vorbereitung auf das ewige Leben war. Dennoch richtete J. A: Komenský als einer der ersten die Pädagogik methodisch, didaktisch und inhaltlich nach den unterschiedlichen Kindheitsphasen aus, zwar noch grob strukturiert, aber immerhin differenzierter, als es bis dahin üblich war. Die anderen Pädagogen, die die Richtung wie Komenský gerichtet haben waren z.B. Steiner, Petersen, Freinet usw.

<sup>14</sup> „Lernspiel“ ist gleichbedeutend mit dem Begriff „didaktisches Spiel“. In dieser Bachelorarbeit wird der Begriff "didaktisches Spiel" weiter benutzt.

<sup>15</sup> Scheuerl, Hans: *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*. Weinheim und Basel 11. Auflage 1990

Ergebnisse selbst kontrollieren zu können. Es ist wichtig, dass das Spiel dem Sprachniveau des Schülers entspricht und den schon bekannten Lernstoff vermittelt oder festigt. Im Grunde geht es hier um die spielerische Festigung und Anwendung schon gelernten Lernstoffen.

Es ist sehr wichtig, dass der Lehrer immer weiß, warum er gerade ein bestimmtes Spiel in seinem Unterricht einsetzt. Die Lernziele des Spieles müssen ihm klar sein. Ein Spiel sollte nicht gespielt werden, nur weil der Lehrer gerade nichts zu tun hat.

Im Fremdsprachenunterricht können didaktische Spiel zur Einübung von Begriffen, Wörtern, Symbolen und Fakten dienen. Das Spiel kann nur dann den Lehrern und Schülern ein Feedback über den bisherigen Lernerfolg geben und bestimmte Fähigkeiten und Kenntnisse erweitern, wenn der Inhalt des Spiels schon mit bisher bekanntem Lernstoff arbeitet.

Wenn das Lernen durch Spaß mit dem Spiel verbunden werden soll, müssen beim didaktischen Spiel folgende Aspekte berücksichtigt werden: Nach Meyer/Paradies Methodenbewusstsein, Selbstdisziplin, Soziales Lernen, Ergebnisorientierung und Lernintensivierung. Diese Aspekte sind näher in der nachfolgenden Tafel „Didaktische Aspekte für Spielpraxis“ beschrieben. Zu Gunsten der Übersichtlichkeit wurden für jeden Aspekt die wichtigsten Punkte ausgewählt, die in jedem Spiel enthalten sein sollten.

**Abb. Nr. 1: Didaktische Aspekte für Spielpraxis**

1	<b>Methodenbewusstsein</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Das Spiel muss den Schülern zeigen, wo sie noch Lerndefizite haben.</li> <li>○ Das Spiel muss nicht nur Spaß machen, sondern sollte auch einen Lerneffekt haben.</li> <li>○ Beim Spiel muss klar sein, was die Schüler wiederholen oder lernen.</li> <li>○ Das Spielmaterial muss so gemacht sein, dass die Kinder die Möglichkeit haben sich selbst zu kontrollieren.</li> </ul>
2	<b>Selbstdisziplin</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Die Schüler müssen nach Regeln spielen.</li> <li>○ Die Schüler lernen mit Situationen wie</li> </ul>

		Niederlage, Gewinn oder Schummeln umzugehen.
3	<b>Soziales Lernen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Beim Spielen lernen die Schüler eine gesunde Grenze zwischen Egoismus und Solidarität zu erkennen.</li> <li>○ Der Lehrer hat die Möglichkeit die ernsten Tabuthemen (Gewalt, Drogen, Angst oder Streit) im Spiel leichter zu behandeln.</li> <li>○ Verhaltensregeln üben sich im Spiel leichter ein.</li> </ul>
4	<b>Ergebnisorientierung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Spielen sollte möglichst auf ein Ergebnis zielen. Später kann es ausgewertet werden und man kann die Ergebnisse an Lernentwicklung sehen.</li> </ul>
5	<b>Lernintensivierung</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Die Unterrichtsinhalte, die normalerweise nur oberflächlich behandelt werden, können mithilfe eines Spiels intensiver bearbeitet werden.</li> <li>○ Spielen ermöglicht andere Lernrhythmen, wie Spannung, Konzentration, Lösung, Ärger und Freude.</li> </ul>

(nach Meyer/Paradies, 1994, S.10-16)

Das effektivste Spiel sollte fast alle Aspekte enthalten, die sich in der Tafel 1 befinden. Es ist nahezu unmöglich, dass alle Aspekte enthalten sind. Trotzdem sollte der Lehrer überlegen, ob sein Spiel fast jeden Punkt erfüllt. Natürlich kann der Lehrer nicht alle Aspekte selbst korrigieren, denn die Kinder spielen auch eine wichtige Rolle. Bei dem Aspekt Selbstdisziplin spielt der Lehrer eine Nebenrolle. Er kann die Kinder kontrollieren, darf das Spiel aber nicht direkt beeinflussen. Die anderen Aspekte kann er mehr oder weniger beeinflussen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass ein Spiel im Unterricht den Schülern viele Möglichkeiten bietet. Es vertieft und wiederholt nicht nur den Lehrstoff, sondern schwächt zudem die Sprachbarrieren und stärkt die soziale Beziehung zwischen Lehrer und Schüler. Die Schüler müssen die Regeln respektieren und bei vielen Spielen die Kommunikation beachten.

## **2.2 Auswahlkriterien des Spiels**

Jeder Spieler hat eigenes Denken, Handeln und Erleben. Das heißt, dass jeder etwas Besonderes braucht, um spielen zu wollen. Kinder können meist leichter motiviert werden als Erwachsene. Dazu die Leute besser zu motivieren, ist gut die folgende Aspekte berücksichtigen.

Das Alter der Lernenden. Die Lehrer müssen wissen, mit wem sie arbeiten und für wen sie die Spiele vorbereiten. Ein Spiel für Kinder in der sechsten Klasse wird anders als für Jugendliche in der neunten Klasse konzipiert werden. Hinter der Frage, ob 15-Jährige noch spielen, verbirgt sich die Vorstellung, dass die Lernenden zu alt seien. Aber Spiele haben keine Altersgrenze. Die Lehrer selbst haben Spaß am Spielen, definieren für sich und die Lernenden das Ziel des Spiels und verdeutlichen, was beim Spiel gelehrt/gelernt werden soll.

Nachdem die Frage beantwortet ist, wer die Spieler sind, muss festgestellt werden, wie viele Teilnehmer aktiv werden. Davon hängt auch die Spielorganisation ab. Es kann sehr schwer sein mit 30 Kindern ein Spiel zu spielen, in dem jeder aktiv sein soll. Das ist noch schwieriger bei einem Brettspiel, da hier zusätzlich viele Hilfsmittel gebraucht werden. Je nach Spielart können verschiedene Sozialformen angewendet werden – von der Teilung der Großgruppe in zwei oder mehrere Kleingruppen bis hin zur Partnerarbeit. Die Lernenden müssen mit diesen Formen aber vertraut sein.

Nachdem klar ist, was, mit wem und mit wie vielen Personen gespielt wird, stellt sich zudem die Frage der Zeit. Wie viel Zeit der Unterrichtsstunde braucht man für das Spiel?<sup>16</sup> Wichtig ist nicht nur, wie lange das Spiel dauert, sondern auch wann genau in welcher Unterrichtsphase das Spiel gespielt wird. Deswegen können die Spiele entsprechend der Unterrichtphasen eingeteilt werden, und zwar wie folgt: Am Anfang (Spiele zum Anwärmen, schnelle Spiele, Einstiegsspiele), in der Mitte der Stunde

---

<sup>16</sup> Laut der Online-Fragenbogen (Kapitel 4.1.) wurde die Zeit als das häufigste Argument, wieso Lehrer nicht im Unterricht spielen wollen, genannt. Viele Lehrer denken, dass beim Spielen nichts gelernt werden würde. Das stimmt jedoch nicht. Man muss die passenden Spiele wählen, die dafür geeignet sind, sodass es keine Zeitverschwendung ist.

(Kimspele, Brettspiele), am Ende (Wiederholungsspiele, schnelle Spiele). Mehr dazu im Kapitel 3.1.1

Die Spielwahl ist ebenso mit dem Lernziel verbunden. Die Inhalte der einzelnen Spiele können sich sowohl auf einzelne Fertigkeiten, wie das Hören, Sprechen, Lesen, und Schreiben, als auch auf Teilbereiche des sprachlichen Systems, wie Phonetik, Lexik, Morphologie, Syntax oder Pragmatik, beziehen. Mit den Lerninhalten sind die Ziele der jeweiligen Spiele eng verbunden. Dabei ist die Motivation sehr wichtig. Sie erhöht den Lernerfolg. Mit der Motivation hängt die Spielorganisation eng zusammen, da die gute Organisation eines Spieles die Motivation der Schüler erhöht. Wenn sie motiviert sind, erzielen sie auch bessere Ergebnisse.

## 2.3 Spielorganisation

Beim Spielen kann der Lehrer zwei Rollen einnehmen. Einerseits kann er Schiedsrichter, andererseits kann er Mitspieler sein. Er steht nicht mehr im Mittelpunkt, sondern kümmert sich um die Organisation. Der Lehrer muss selbst entscheiden, was und wann er spielen will. Natürlich bereitet der Lehrer die Spiele vor, darum weiß er auch, was er damit erreichen will. Wenn es einen Konflikt im Spiel gibt, schauen die Kinder zuerst nach dem Lehrer, egal, ob er Mitspieler oder Schiedsrichter ist. Der Lehrer muss die Regeln auswendig kennen. Wenn der Lehrer alles vorher vorbereitet, verringert er das Risiko, dass das Spiel verdorben wird.

Die Organisation eines Spieles erfolgt in 3 Schritten<sup>17</sup>, denen auch der Lehrer folgen sollte. Die drei Schritte können mithilfe der Abbildung (Abb. Nr. 2: Abenteuerwelle – Das Spiel) demonstriert werden. Ein Spiel ist wie eine Welle. Am Anfang muss der Lehrer einige Minuten der Spielvorbereitung widmen (aus dem Engl. „*Briefing*“), zu der auch die Motivation gehört. Daraufhin steigt die Welle bis zum eigentliche Spiel und der Handlung der Kinder an. Diese Phase nennt man auf

**Abb. Nr. 2: Abenteuerwelle**



Q: Schoel, J., Maizell, R.S.: *Exploring Islands of Healing Project Adventure*, 2002, S.67 - 68

<sup>17</sup> Schoel, J., Maizell, R.S.: *Exploring Island sof Healing. Project Adventure*, 2002, S 67-68

Englisch „Doing“<sup>18</sup>. Wenn es eine Phase vor dem Spiel gibt, muss es auch eine nach dem Spiel geben. Diese Phase heißt im Engl. „Debriefing“<sup>19</sup>. Näheres zu diesen Organisationsphasen in den folgenden Unterkapiteln.

### **2.3.1 Spielvorbereitung (vor dem Spiel)**

In der Freizeitpädagogik gilt eine Regel, an die sich auch die Schulpädagogik halten kann: „Der Pädagoge darf nur die Spiele benutzen, die er selbst gespielt oder gut kennen gelernt hat!“<sup>20</sup>

Der Lehrer sollte vor dem Spiel Folgendes erledigt haben:<sup>21</sup>

1. Ein Spiel aussuchen, dessen Spielinhalt den Interessen der Kinder entspricht.
2. Das Spielmaterial prüfen, da nichts fehlen darf.
3. Die Regeln wiederholen. Es ist ebenso sinnvoll die Regeln für sich selbst laut vorzusagen oder ein Poster vorzubereiten, auf dem die Regeln stichpunktartig stehen.
4. Den Raum für das Spiel vorbereiten. (Stühle, Tische, Platz zum Bewegen usw.)
5. Die Kinder aufteilen. (Vorher ist es gut zu wissen, wie viele Materialien und Kinder es gibt.)
6. Regeln erklären und Zeit für Fragen lassen. (Es ist sinnvoll, sie bei niedrigem Sprachniveau in der Muttersprache zu erklären.)

### **2.3.2 Durchführung (Während des Spiels)**

Das Spiel beginnt. Der Lehrer kann der Schiedsrichter sein und die Regeln kontrollieren. Während des Spiels darf der Lehrer die Regeln nicht verändern. Er kann mit der Spieldynamik arbeiten und die Zeit verkürzen, wenn sich die Kinder langweilen. Er kann das Spiel auch nach einer vorher vereinbarten Zeit abbrechen, aber muss wissen, dass die Kinder beim Spielen nicht gestört werden dürfen. Es ist kontraproduktiv, wenn der Lehrer beim Spielen etwas notiert und die Kinder denken,

---

<sup>18</sup> Ich habe es als Durchführung übersetzt.

<sup>19</sup> meine Übersetzung: Auswertung, Reflektion

<sup>20</sup> Scheuerl, Hans: *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*. Weinheim und Basel 11. Auflage 1990

<sup>21</sup> MEESE, Christa Dauvillier und Dorothea Lévy-Hillerich. Unter Mitarb. von Herrad. *Spiele im Deutschunterricht*. 2. [Dr.], [Nachdr.]. Berlin: Langenscheidt, 2006. ISBN 978-346-8496-462.



dass er ihre Fehler notiert, oder wenn er die Fehler bereits während des Spiels korrigiert. Dadurch könnten die Kinder Angst haben zu sprechen.<sup>22</sup>

### **2.3.3 Auswertung (Nach dem Spiel)**

Im Unterricht braucht jedes Spiel eine Auswertung. Das kann geschehen, indem der Lehrer den Sieger nennt oder eine Reflexion leitet. Er kann wiederholen, was die Kinder gelernt haben und was das Spiel den Kindern gebracht hat. Der Lehrer kann die Kinder fragen, ob es während des Spiels Konflikte gab und welche Verbesserungsmöglichkeiten es gibt. Wichtig ist, dass die Kinder einordnen können, was sie erlebt haben.<sup>23</sup>

## **Zusammenfassung des Kapitels 2**

Ein Spiel ist eine Handlung nach Regeln. Es existiert eine Menge Spielarten und jeder Autor kann diese anders aufteilen. Einzelne Spielarten haben viel gemeinsam (Motivation, Freiwilligkeit usw.), aber jedes Spiel hat auch seine Unterschiede, die nur für das jeweilige Spiel typisch sind. Ein Brettspiel besteht meistens aus einem Spielbrett, Würfeln, Figuren und Kärtchen. Jedes Spiel hat auch sein spezifisches Ziel. In der Schulpädagogik hat es außer dem Spielziel auch ein Lehrziel, das bei didaktischen Spielen sehr wichtig ist. Bei Spielauswahl sollte der Lehrer die Auswahlkriterien (Zeit, Alter, Raum, Teilnehmeranzahl) beachten. Jedes Spiel sollte alle drei Phasen (nach Schoel, J., Maizell Schritte) umfassen.

So sollte eine Struktur eines Spiels im Unterricht aussehen, aber eine Struktur braucht auch einen Inhalt. Darum ist wichtig dabei nicht nur, wie man im Unterricht spielen kann, sondern auch, was man im Unterricht mithilfe des Spieles wiederholen möchte. Welcher Aspekt muss das Lehrziel folgen. Spielerisch ist es möglich, alle Aspekte zu wiederholen. Für diese Bachelorarbeit wurde nur der Aspekt Wortschatz ausgewählt, der im Kapitel 3 weiter beschrieben ist.

---

<sup>22</sup> MEESE, Christa Dauvillier und Dorothea Lévy-Hillerich. Unter Mitarb. von Herrad. Spiele im Deutschunterricht. 2. [Dr.], [Nachdr.]. Berlin: Langenscheidt, 2006. ISBN 978-346-8496-462.; S. 35

<sup>23</sup> Ebd S. 36

### 3 Bedeutung des Wortschatzes im FSU

Der Wortschatz ist von der Kultur der Gesellschaft abhängig. In einer Kultur gibt es viele Sachen, Dinge und Elemente. Es ist ein sehr komplexes System von zusammenhängenden Elementen. Das System zeigt an, wie wichtig diese Elemente für die Aufrechterhaltung und die Weiterentwicklung einer bestimmten Kultur sind. Die Bedeutung dieser Elemente können die Mitglieder einer Gesellschaft mit einer großen Zahl von Wörtern ausdrücken.<sup>24</sup>

Wenn das Wort „*Wortschatz*“ zerlegt wird, erhält man zwei Basismorpheme /Wort/ und /Schatz/. Das Wort bedeutet nach Wahrig „sprachliche Äußerung des Menschen mit bestimmten Bedeutungsgehalt, kleiner selbständiger Redeteil, Vokabel.“ Der Schatz, erneut nach Wahrig, bedeutet etwas Teures, Kostbares, ein Reichtum. An Hand dessen kann man feststellen, dass der Wortschatz für das Leben sehr wichtig ist. Es ist der sprachliche Reichtum eines Menschen. Je kleiner selbständige Redeteile sind, umso besser kann man sich ohne Schwierigkeiten verständigen. Die Wörter benutzen wir im Alltag, um effektiv kommunizieren zu können. Wichtig dabei ist, welche Wörter man kennt, welche man benutzt und welche man versteht. Der „Wortschatz“ wird unter didaktischen Gesichtspunkten in drei Gruppen eingeteilt – nach Bohn Mitteilungswortschatz (oder aktiver/produktiver Wortschatz); Verstehenswortschatz (oder auch passiver/rezeptiver Wortschatz) und potenzieller Wortschatz. Der Unterschied zwischen Mitteilungswortschatz und Verstehenswortschatz besteht in einer Menge an Wörtern, die in der Alltagssprache benutzt werden. Die Wörter, die man inhaltlich versteht sowie sprachlich und schriftlich verwendet, bilden den Mitteilungswortschatz. Unter Verstehenswortschatz versteht man Wörter, die inhaltlich verstanden, aber nicht sprachlich und schriftlich benutzt werden. Im Lehrbuch „Probleme der Wortschatzarbeit“ von Rainer Bohn (2001) wird verdeutlicht, dass der passive Wortschatz größer als der aktive ist. *„Während der passive Anteil eines Muttersprachlers etwa 100.000 Wörter umfasst, macht der aktive nur etwa 12.000 Wörter aus. Die individuelle Verfügbarkeit schwankt dabei noch einmal zwischen 2.000 und 20.000 Wörtern.“* Potenzieller Wortschatz bedeutet alle zusammengesetzten und

---

<sup>24</sup> Vgl. MÜLLER, Bernd-Dietrich. *Wortschatzarbeit und Bedeutungsvermittlung*. 5. Dr. Berlin: Langenscheidt, 2004. ISBN 978-346-8496-721. S 9

abgeleiteten Wörter, die der Lehrende als solche nicht kennt, die er aber ohne Erklärung versteht, weil ihm die Bedeutung der Bestandteile klar ist und weil er entsprechende Wortbildungsregeln kennt.<sup>25</sup>

Beim Erwerb einer Sprache muss man sich unbedingt auch ihren Wortschatz aneignen. Die deutsche Sprache umfasst 300 000 bis 500 000 Wörter. Damit man in der deutschen Sprache ohne größere Schwierigkeiten sprechen kann, sind etwa 2 500 Wörter davon zu lernen. Damit kann man ungefähr 85% der allgemeinen deutschen Texte verstehen. Demnach müssten die Schüler ein Jahr lang jeden Tag ca. 8 Wörter lernen. Das ist an einer Schule machbar.<sup>26</sup> Die Lehrer müssen sich daher bemühen, den Wortschatz den Schülern so effektiv wie möglich zu vermitteln. Dazu sind die didaktischen Spiele ein gutes Mittel.

### **3.1 Wortschatzpräsentation**

Die Wortschatzarbeit zählt seit jeher zu den grundlegenden Zielen und Aufgaben schulischen Fremdsprachenlernens. Bohn (2001) hebt als erste Instanz der Wortschatzpräsentation die Lehrwerke hervor. In den Lehrwerken gibt es keine übereinstimmende, allgemein verbindliche Darstellung des Wortschatzes. Es wiederholt sich in ihnen aber eine bestimmte Menge von Strukturen und Präsentationsformen. Die meist benutzten Formen sind nach Bohn Lesetexte, Hörtexte, Bilder, Fotos, Zeichnungen u.a., die mit dem Text korrespondieren. Außerdem hinaus sind es Wortlisten, Wortbildungsregeln und Regeln zum Umgang mit Wörterbüchern. Da diese Formen in Lehrwerken nach Umfang und Abfolge unterschiedlich auftreten, ist es eine grundlegende Frage der Wortschatzpräsentation, wie der Lehrer damit arbeitet. Denn kein Lehrwerk, sei es noch so gut, schafft eine solche Arbeit jemals aus sich selbst den Wortschatz angemessen zu präsentieren. Dass die Wortschatzpräsentation einige Schwierigkeiten darstellt, könnte ein Grund dafür sein, warum viele Lehrer zu der einfachsten, schnellsten, eindeutigsten, aber nicht so effektivsten Methode, die der Übersetzung, greifen. Leider ist diese Methode für den

---

<sup>25</sup> BOHN, Rainer. *Probleme der Wortschatzarbeit*. 2. Dr. Berlin: Langenscheidt, 2001. ISBN 978-346-8496-523. S 9

<sup>26</sup> Deutsch ist in der Schule in der Tschechischen Republik zurzeit zweite Fremdsprache, d. h. obligatorisch ab 7. oder 8. Klasse und nur zwei Stunden pro Woche.

Schüler mühelos. Sie aktiviert keine schwierigen Denkprozesse, dadurch wird die Bedeutung eines Wortes nur für eine kurze Zeit im Gedächtnis gespeichert.<sup>27</sup>

Dagegen gibt es auch weitere Semantisierungstechniken, die der Lehrer zur effektiven Wortschatzpräsentation benutzen kann. Podrápská (2008) beschreibt folgende Techniken: Demonstration, es ist eine Bildmethode. Der Lehrer zeigt ein Bild und dazu sagt er das neue Wort, oder Wortverbindung. Kontextmethode, Der Lehrer sagt die Lexik im anderen, die Kinder bekanten, Kontext und sie sollen die Wortbedeutung selbst ableiten. Oder der Lehrer kann auch die Lexik mithilfe Synonyme, Antonyme, Hyperonymen, Kompositum, Internationalismus den Kindern erklären.

### 3.1.1 Arbeit mit Wortschatz durch didaktische Spiele

Ein Wortschatz kann auch sehr gut mithilfe von Spielen geübt werden. Im Laufe einer Stunde gibt es viele Möglichkeiten, wo der Lehrer den Wortschatz durch ein Spiel wiederholen kann. Die Spielarten werden nach Unterrichtsphasen<sup>28</sup> geteilt. Zu jeder Phase werden einige Beispiele geschildert, die die Theorie illustrieren sollen. Es gibt kein genaues Rezept, wie man die Spiele benutzen muss, sondern viele Ratschläge. Für folgende Abschnitte wurde der Ratsschlag im Buch Spiele im Deutschunterricht benutzt.

Am Anfang der Stunde sind schnelle Spiele zum Aufwärmen sehr geeignet. Diese Spiele sind dazu gedacht, Bekanntes zu aktivieren, ohne dabei lang nachdenken zu müssen und für diese Spiele braucht man nicht relativ so viel Zeit. Sie können sowohl Reihenspiele (wie z.B. „*Kofferpacken*“<sup>29</sup>) als auch ein Wettbewerbsspiele (wie z.B. „*Wortschatz verschlüsseln*“<sup>30</sup>) sein. Zu dieser Kategorie gehören oftmals Spiele ohne Material, wie schon mit den genannten Beispielen demonstriert wurde.

---

<sup>27</sup> Podrápská, Kamila. *Kapitoly z lingvodidaktiky německého jazyka*. Vyd. 1. Liberec: Technická univerzita v Liberci, 2008, 135 S. ISBN 978-807-3722-937, S 60

<sup>28</sup> siehe 2.2

<sup>29</sup> *Kofferpacken*: wird mündlich gespielt, wobei die Kinder im Kreis sitzen. In einen imaginären Koffer packen die Lehrenden verschiedene Sachen, sie reihen also Dinge auf, die entweder einen thematischen Zusammenhang haben oder alphabetisch gegliedert sind.

<sup>30</sup> Bei dem Spiel „*Wortschatz verschlüsseln*“ entspricht jedem Buchstaben eine Zahl. Der Lehrende nennt seine Zahlen und wer das richtige Wort als Erster gesagt hat, bekommt einen Punkt. Das Spielziel ist, passende Wörter zu finden, richtige Wörter zu finden, schnell etwas zu finden, zu erraten oder etwas als Erster zu können und gute Laune zu verbreiten. Das Lehrziel ist dann die Wiederholung von

Im Laufe der Stunde sind Spiele geeignet, bei denen sich die Lernenden mehr Mühe geben müssen. Auch die Vorbereitung ist sehr wichtig. Der Lehrer muss nicht die Spiele ausdenken, sondern er kann ein Muster von bekannten Spielen, wie z.B. Memory oder Domino variieren. Das Ziel ist das Einüben und Behalten von bereits eingeführtem Lernstoff. Das Sprachziel richtet sich nach dem gewählten Inhalt. Man kann hier bekannte Lexik wiederholen (Koordinationen, Kollokationen, Subordinationen, Synonyme, Antonyme, Hypo- und Hyperonyme). Womit der Lehrer auch den Wortschatz wiederholen kann, sind Spiele, die unter den Titel „Wörter suchen und finden“ fallen. Dazu gehören Buchstabenquadrat, Kreuzworträtsel und Buchstabensalat.<sup>31</sup> Diese Spiele arbeiten mit dem Prinzip, aus einer Masse von Buchstaben ein Wort zu finden und ein neues Wort zu bauen. Zur diesen Gruppe gehört ebenso der Lückentext. Die Schüler erhalten einen Text mit jeweils fehlenden Wörtern, die dem Kontext entsprechend ausgefüllt werden müssen. Ein sehr gutes Spiel, um neue Wörter zu lernen, ist das „Kim-Spiel“. Das Kim-Spiel dient mit seiner intensiven Gedächtnisarbeit dem Behalten von Lernstoff auf höchst effektive Weise.<sup>32</sup>

### 3.1.2 Zusammenfassung

In dieser ganzen Einheit über allgemeine Spiele, didaktische Spiele, Spielarten und alle Aspekte, wie man Spiele im Unterricht benutzen sollte, kann man die wichtigsten Punkte folgendermaßen zusammenfassen: Vor dem Spielen sollte der Lehrer die Klasse kennen, alles bereit haben und die Regeln gut kennen. Der Lehrer darf nicht während des Spieles die Regeln ändern, wenn es nicht wirklich nötig ist und sollte am Ende des Spieles eine Auswertung vornehmen. Sie kann die Schüler motivieren, sich mehr für das nächste Mal vorzubereiten. Jedes Spiel enthält Aspekte, die man auch in der Schulpädagogik benutzen kann. Alle diese Aspekte befinden sich in Abb. Nr. 1 (S. 17-18). Der Lehrer muss wissen, was er mit dem Spiel üben will.

---

Bekanntem und Gelerntem. Die Unterrichtsphase ist die Wiederholung am Anfang der Stunde oder auch in der Phase der Ermüdung während der Stunde.

<sup>31</sup> Jeder Spieler denkt sich ein Wort aus und schreibt es auf einen Zettel, z.B. HOSE. Der erste Spieler sagt, die einzelnen Buchstaben seines Wortes, aber nicht in der richtigen Reihenfolge der Buchstaben, sondern z.B. S-E-O-H. Die anderen schreiben die Buchstaben auf und versuchen, sie zu dem gesuchten Wort zusammenzusetzen.

<sup>32</sup> MEESE, Christa Dauvillier und Dorothea Lévy-Hillerich. Unter Mitarb. von Herrad. Spiele im Deutschunterricht. 2. [Dr.], [Nachdr.]. Berlin: Langenscheidt, 2006. ISBN 978-346-8496-462.; S 63ff

Wenn der Lehrer ein Spiel selbst ausdenkt, sollte er darauf achten, dass das Spiel nicht nur ein Spielziel hat, sondern auch ein Lehrziel.

Das Kapitel 3 zeigt, wie man die zwei Elemente Spiel und Wortschatz verbinden kann. Zur besseren Vorstellung und zum Verständnis sind in diesem Kapitel konkrete Spiele erwähnt.

## 4 Bestimmtes Lehrwerk

Ziel dieser Bachelorarbeit ist es ein Brettspiel zu entwerfen und in einer Schule zu demonstrieren, da meiner Ansicht nach die Wirkung einer Wortschatzwiederholung mithilfe eines Spieles höher ist als durch einen Test. Für dieses Brettspiel wurde der Wortschatz aus dem Lehrbuch Deutsch mit Max benutzt. Das ist hilfreich für die Forschungsphase aus folgendem Grund: Damit man die Wirkung des Spiels, nämlich etwas zu wiederholen, überprüfen kann, ist es besser, dafür ein geschlossenes Lehrmittel, wie hier ein Lehrbuch, zu benutzen. Daher wurde zu Beginn eine kleine Forschung durchgeführt, um das häufigste Lehrwerk in Liberec<sup>33</sup> zu ermitteln. Daraufhin wurde nach dem Aspekt Wortschatz das Lehrbuch<sup>34</sup> analysiert.

### 4.1 Forschungsergebnisse

Damit das häufigste Lehrbuch richtig ermittelt werden konnte, wurde der Fragebogen als Forschungsinstrument zur Ermittlung gewählt. Der Fragebogen wurde online<sup>35</sup> per E-Mail an die Schulen geschickt. Ziel des Fragebogens war es festzustellen, welche Lehrmaterialien in den Schulen von Liberec benutzt wurden. Für das Spiel war es auch sehr wichtig zu erfahren, welches Kapitel bis zum 31.1.2013 bearbeitet wurde. Dieses Kriterium ist sehr wichtig, da das Brettspiel für die Wortschatzwiederholung konzipiert wurde. Die Bedingung ist, die Kapitel schon im Lehrbuch mit dem Lehrer absolviert zu haben.

In Liberec gibt es 21 Grundschulen<sup>36</sup>, die den Fragebogen zugeschickt bekommen haben. Zurückgekommen sind nur 80,9% Fragebögen, d.h. 17 ausgefüllte Fragebögen. Da seit dem Jahre 2005 in den Grundschulen Englisch als erste Fremdsprache obligatorisch ist, wird Deutsch ab der 7. Klasse fakultativ unterrichtet, d.h. nicht jede Schule muss Deutsch unterrichten. Fast 81% reichen für meine Forschung aus, um allgemeine Schlussfolgerungen daraus zu ziehen.

---

<sup>33</sup> Siehe Kapitel 4.2

<sup>34</sup> Siehe Kapitel 4.3

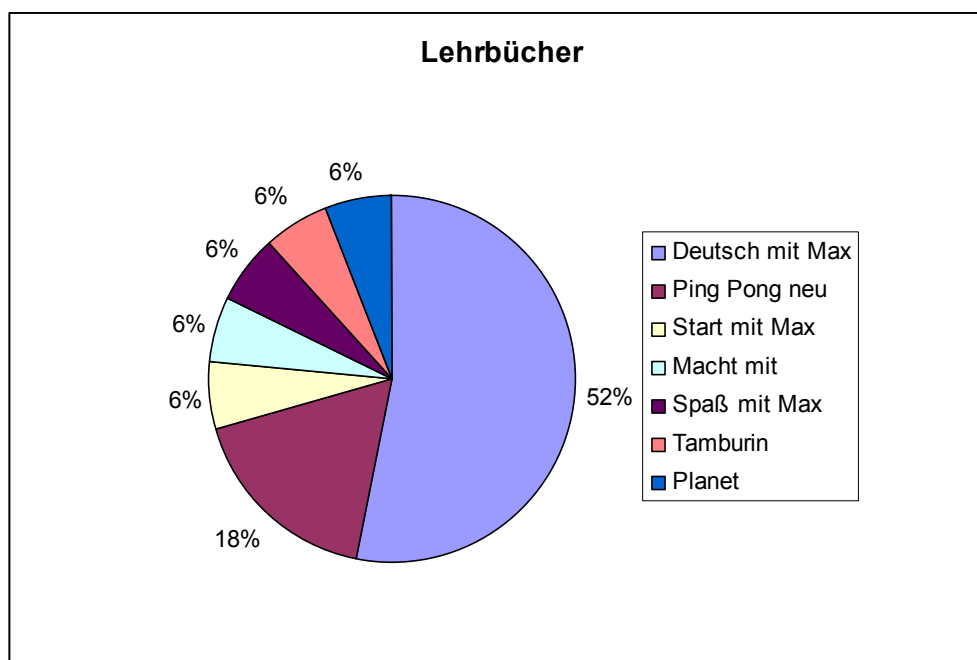
<sup>35</sup> Online Fragebogen :

<https://docs.google.com/spreadsheet/viewform?fromEmail=true&formkey=dEowM1B4dG8xOC16RDV uUjdsQ0lseUE6MQ>

<sup>36</sup> nach [www.zakladniskoly.cz](http://www.zakladniskoly.cz) (zit. 15.1.2013)

Aus der Befragung sind folgende Ergebnisse hervorgegangen:

**Grafig Nr. 1: Die an den Schulen benutzten Lehrwerke**



Nach dem Ergebnis dieser Forschung wurde für die weitere Analyse das Lehrbuch “Deutsch mit Max“ gewählt. Das Lehrbuch wird an Hand der Wortschatzproblematik analysiert.

## **4.2 Deutsch A1 Deutsch mit Max – Teil 1**

Es ist ein Lehrwerk für die Grundschulen<sup>37</sup> und die entsprechenden Klassen im achtjährigen Gymnasium. Das Lehrbuch muss vom Schulministerium verabschiedet worden sein. Es ist ein tschechisches Lehrwerk von den Autorinnen PhDr. Olga Fišarová und PaedDr. Milena Zbranková. Das Lehrwerk wird vom Verlag Fraus herausgegeben. Zu dem Lehrbuch gehören auch ein Arbeitsbuch, ein Lehrerhandbuch und eine CD. Es wurde für diese Arbeit mit der ersten Auflage aus dem Jahre 2006 gearbeitet.

Das Lehrbuch ist so gestaltet, dass die Kinder motiviert werden. Es ist bunt, enthält viele Übungen, Spiele und Lieder. Die Kinder können im Buch selbst ihre

---

<sup>37</sup> Grundschule in der Tschechischen Republik dauert 9 Jahre (1 bis 9 Klasse) und man hat die Möglichkeit in der fünften Klasse ins achtjährige Gymnasium zu gehen (deswegen der Begriff für entsprechende Klassen im Gymnasium)



Kenntnisse testen. Den roten Faden im Buch stellt Max dar. Max ist ein Handy, das den Kindern souffliert indem es alle grammatischen und anderen Probleme erklärt.

Am Anfang des Buches findet man zehn Gründe, warum man Deutsch lernen sollte, den Inhalt und die Erklärung der Symbole, die im Buch Aufgabenarten und Fertigkeiten bezeichnen. Am Ende gibt es ein nach Alphabet geordnetes Wörterbuch und eine Landkarte von Deutschland.

Der erste Teil der Reihe Deutsch mit Max hat insgesamt acht Einheiten und ein Einstiegskapitel, welches „Erste Schritte“ heißt.

Jede Einheit hat am Anfang ein Thema, das von einem Einstiegstext oder Bild begleitet wird. Auf jeder ersten Seite der Einheit ist eine blaue Tafel abgebildet, auf welcher steht, was man in der Einheit lernen wird. Die Beschreibung von Übungen und grammatischen Regeln ist sowohl auf Deutsch als auch auf Tschechisch dargestellt. Am Ende der Einheit gibt es erneut eine blaue Tafel „Mein Portfolio“, die zeigt, was die Kinder im Kapitel gelernt haben.

### **4.3 Analyse Deutsch mit Max 0 bis 5 Einheiten**

Wie schon vorher gesagt wurde, dient die Analyse zu einem Brettspiel zu entwerfen, das den Wortschatz in den Einheiten 0-5 im Lehrbuch entsprechen wird.

Das Lehrbuch Deutsch mit Max – Teil 1 entspricht dem Kompetenzniveau A und der Niveaustufe A1. Nach dieser Gliederung ist auch der Wortschatz in Übungen in Lehrwerk gestaltet. Der Wortschatz als eines der Sprachmittel nimmt in diesem Lehrwerk nicht den wichtigsten Platz ein. Die Themen im Lehrbuch dem Gemeinsamen europäischen Referenzrahmen für Sprachen (weiter nur GeR)<sup>38</sup>.

Die im Lehrbuch vorhandenen Übungen haben einen komplexen Charakter: Die Schüler lernen den Wortschatz meist durch Imitation. Beispielsweise werden dadurch die grammatischen Regeln mit Hilfe der Lexik von den Kindern unbewusst eingeübt und automatisiert.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Der GeR unterscheidet drei Kompetenzniveaus (A, B, C) und jedes Kompetenzniveau hat zwei Niveaustufen (z.B. A1 oder A2).

<sup>39</sup> Vgl Čerovská

Wenn die Schüler nach Lehrbuch lernen, werden sie am Ende des Schuljahres oder des Buches die Kenntnisse auf dem Niveau A1 haben. Zum besseren Verständnis ist die Definition der Niveaustufe laut GeR in der Fußnote zitiert.<sup>40</sup>

Das Lehrbuch beginnt mit der Einheit 0. Wie bei einem Einstiegstext befindet sich hier ein Alphabet. Alle 26 Buchstaben sind bunt gefärbt, und zu jedem Buchstaben gibt es fünf Vokabeln als Beispiele. Die Kinder lernen hier außer dem Alphabet noch die Begrüßung, die Zahlen von 1 bis 20, die Wochentage und die Farben kennen. Die gesamte Einheit ist in verschiedene Themen unterteilt. Die Themen entsprechen den Zielen der Einheit wie Grüße; Zungenbrecher, Wochentage, Zahlen, Namen, Leute und Länder sowie Internationalismen. Nach der Analyse des Wörterverzeichnisses<sup>41</sup> lernen die Kinder 55 neue Wörter.

Als zweites Kapitel folgt die Einheit 1. Sie beschäftigt sich mit den Themen: Und jetzt – herzlich willkommen im Internet; „Ich heiße“, „ich wohne in...“. Jedes Thema entspricht der Problematik der Einheit. Die Kinder lernen hier, sich vorzustellen; nach Name, Adresse und Nummer zu fragen; auf einfache Fragen zu antworten; ein Formular auszufüllen und Information über sich selbst schreiben zu können sowie die dazu passenden Wörter. Nach der Analyse des Wörterverzeichnisses am Ende des Lehrbuches enthält die erste Einheit 67 neue Vokabeln.

Die Einheit 2 hat den Titel „Meine Familie“. Die Kinder lernen hier Familienmitglieder kennen. Gemäß der Wortschatzproblematik sind ein großer Teil Adjektive und Gegenteile. Zum Thema „Meine Familie“ und der entsprechenden sprachlichen Problematik besteht die Einheit aus 18 Übungen. Laut der Wörterverzeichnisses Analyse enthält die zweite Einheit 64 neue Vokabeln.

Die dritte Einheit hat zum Thema „Meine Freunde“. Nach dem die Kinder schon über Familie sprechen können, lernen sie jetzt hier über Freunde und Hobbys zu

---

<sup>40</sup> Der Schüler „kann vertraute, alltägliche Ausdrücke und ganz einfache Sätze verstehen und verwenden, die auf die Befriedigung konkreter Bedürfnisse zielen. Kann sich und andere vorstellen und anderen Leuten Fragen zu ihrer Person stellen - z. B. wo sie wohnen, was für Leute sie kennen oder was für Dinge sie haben - und kann auf Fragen dieser Art Antwort geben. Kann sich auf einfache Art verständigen, wenn die Gesprächspartnerinnen oder Gesprächspartner langsam und deutlich sprechen und bereit sind zu helfen“ (Gemeinsamer Europäischen Referenzrahmen für Sprachen [online]. [zit. 2013-06-04]. Erreichbar:: <http://www.europaeischer-referenzrahmen.de/>)

<sup>41</sup> im Lehrbuch Deutsch mit Max Teil 1; S. 82ff

reden. Im Wortschatz sind Vokabeln zur Freizeit und nochmals die Adjektive aus der zweiten Einheit aufgelistet. Die dritte Einheit enthält 76 neue Vokabeln.

Die nächste Einheit heißt „Schule, Schule...“, was dem Thema entspricht. Die Einstiegsseite enthält verschiedene Schulsachen. Die Ziele der Einheit ist Schulsachen und Schulfächer zu kennen. Durch die Übungen wird der Wortschatz zu Schule und Unterricht gelernt. Die vierte Einheit hat 16 Übungen und 65 neue Vokabeln.

Die fünfte Einheit heißt „Mein Hobby“. Obwohl bereits im Buch über Freizeit und Hobbys gesprochen wurde, beschäftigt sich die dritte Einheit hauptsächlich mit Freunden und der Freizeit. In der fünften Einheit lernen die Kinder über ihre Hobbys zu reden. Die gesamte Einheit enthält 68 neue Vokabeln.

Ingesamt haben alle sechs Einheiten fast 400 Vokabeln, aber für das Spiel wurden nur fast 200 Vokabeln benutzt, die dafür geeignet sind. Das Spiel enthält 6 Symbole<sup>42</sup>, die verschiedene Aufgaben zeigen und jede Aufgabe hat eigene Kriterien zum Vokabelauswahl, damit es spielerisch und erfüllbar wird, d.h. zum Beispiel für die Aufgaben „Malen Sie!“ und „Pantomima“ kein Abstraktum, kein Adjektiv, kein Pronomen und auch kein Adverb, Präposition, Konjunktion, Partikel und kein Interjektion.

---

<sup>42</sup> Siehe Kapitel 5.1

## Der praktische Teil

### 5 Das eigene Brettspiel

Das Ziel der Bachelorarbeit war es ein eigenes Brettspiel zu entwickeln und es in der Schule mit den Schülern auf seine Wirksamkeit zu testen. Das Brettspiel sollte den Schülern helfen, die Lexik effektiver einzuüben und leichter im Gedächtnis zu speichern. Für die Vorbereitung der Arbeit wurde zuerst eine Vorforschung des häufigsten Lehrbuches in Liberec gemacht (Kapitel 4.1), die Vorforschungsergebnisse ermittelt und das häufigste Lehrbuch analysiert. Da sich das Brettspiel dem Wortschatz widmet, entspricht der Wortschatz den ersten fünf Einheiten im Lehrbuch „Deutsch mit Max Teil 1“.

#### 5.1 Charakteristik des Spieles

Das Spiel ist geeignet für Anfänger, d.h. Schüler in der 7. oder 8. Klasse an der Grundschule<sup>43</sup>. Die Hauptbedingung ist es die ersten fünf Einheiten erfolgreich zu absolvieren. Das Spiel dauert ca. 30 Minuten. Darum ist es gut dem Spiel die ganze Stunde zu widmen. Damit das Spiel die höchste Wirkung erzielen kann, sollten an einem Spielbrett maximal 3 Paare sitzen. Wenn die Klasse mehrere Schüler hat, muss der Lehrer eine passende Menge Spielbretter haben.

Das Spiel enthält ein Spielbrett, drei Figuren, ein Würfel, eine Sanduhr, sechsmal 32 Spielkärtchen, zwei Blätter Papier, einen Stift und ein Blatt mit den Regeln<sup>44</sup>.

Das Spielbrett hat 30 Felder mit verschiedenen Symbolen, die in einer Ellipse angeordnet sind. Im



Abb. Nr. 3: Das Spielbrett

<sup>43</sup> Laut des tschechischen Schulgesetz 561/2004 Sb., soll die zweite Fremdsprache ab 7. Klasse – 2 Stunden pro Woche sein, oder ab 8. Klasse 3 Stunden pro Woche.

<sup>44</sup> Anhang Nummer 3

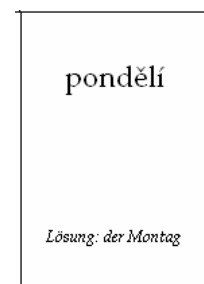
Hintergrund befinden sich die Landkarten von Deutschland, der Schweiz und Österreich. Dazu sind auf dem Spielbrett noch sechs Plätze für die Spielkartenstapel.

Die Spielkärtchen haben verschiedene Symbole, die die Aufgabe signalisieren. Man kann die Symbole nach Lehrziel und Spaßziel unterteilen. Die Symbole, die dem Lehrziel folgen sind z.B. ein Buch, das „*Übersetzen Sie!*“ heißt. Diese Aufgabe ist vom Tschechischen ins Deutsche die Wörter zu übersetzen und sie konzentriert sich darauf, dass die Kinder die Wörter nicht nur passiv kennen, sondern auch aktiv beherrschen. Damit erweitern die Kinder ihren Mitteilungswortschatz. In der zweiten Einheit des Lehrbuches lernen die Kinder, über etwas zu sprechen und etwas zu beschreiben. Deswegen gibt es im Spiel auch das Symbol Fragezeichen, das die Aufgabe, etwas zu beschreiben, signalisiert. Das Symbol Mund, welches „*Ergänzen Sie!*“ heißt, reagiert auf die Übungen im Lehrbuch, die meistens den Charakter eines Lückentexts haben. Das letzte Symbol, das dem Lehrziel folgt, ist ein Kreuz mit der Bedeutung „*Was passt nicht?*“. Einerseits reagiert es auch auf die Übungen im Buch, andererseits hilft es den Kindern, den Wortschatz zu verbinden und somit besser zu lernen. Die Symbole wie Theatermasken oder ein Bleistift folgen dem Spielziel. Sie dienen im Spiel Spaß zu haben. Die Theatermaske bedeutet eine Pantomime darzustellen und ein Bleistift signalisiert: Jetzt wird gemalt!



**Abb. Nr. 4: Die Symbole des Spieles**

Zur näheren Erklärung gebe ich hier zu jedem Symbol auch die Aufgabe. Ich werde es nach dem Bild 11 gliedern. Unter dem Symbol des Buches findet man z.B. das tschechische Wort „Pondělí“, das die Kinder übersetzen müssen. Am unteren Rand des Kärtchens gibt es auch die Lösung. Sie ist absichtlich so platziert, damit die Kinder sie mit dem Daumen verstecken können und die



**Abb. Nr. 5: Die Karte Übersetzen Sie!**

Aufgabe dem Anderen oder demjenigen, der sie erfüllen muss, zeigen können.

Ein ähnliches Spielsystem gilt auch für die Symbole Bleistift, Pantomime und Fragezeichen. In der oberen Hälfte der Karte ist die Lösung, und in der unteren Hälfte der Karte befindet sich die Übersetzung. Diese Karten können nur diejenigen sehen, die die Aufgabe erfüllen müssen. Es ist während des Spielverlaufs immer wichtig zu beobachten, dass die Aufgabe gelöst/erfüllt wird. Bei der Pantomime dürfen nur die Wörter vorgegeben sein, die man auch darstellen kann, andererseits beim Malen dürfen keine Abstrakta vorgegeben sein, da man sie nicht zeichnen kann.

Dieses Spielprinzip gilt nicht mehr bei den Symbolen „Mund“ und „Kreuz“. Bei diesen Aufgaben müssen die Kinder das Kärtchen sehen, daher ist es sehr wichtig die Lösung mit dem Daumen zu verstecken. Die Lösung enthält auch eine kleine Erklärung, damit die Kinder auch wissen, warum es so ist.

der Spitzer

*Übersetzung: ořezávkó*

**Abb. Nr. 6: Die Karte Pantomime**

die Gitarre – das  
Domino – das  
Klavier – die Flöte

*das Domino – ist kein  
Instrument sondern ein  
Spiel*

**Abb. Nr. 7: Die Karte Was passt nicht!**

Das Spiel wird im Paar gespielt. Die Aufgabe des Paares ist es, so schnell wie möglich von jedem Symbol ein Kärtchen zu haben, und die Aufgabe, die auf dem Kärtchen steht, richtig zu erfüllen. Auf dem Spielbrett bewegen sie sich mithilfe der Figuren. Die Figuren sind farbig verschieden und der obere Teil enthält ein Bild, das mit Deutsch, deutschsprachiger Kultur oder Landeskunde zusammenhängt.



**Abb. Nr. 8: Die Spielfiguren**

## 5.2 Spielorganisation

Das Spiel hat alle drei Schritte der Abenteuerwelle: briefing, doing, debriefing<sup>45</sup>. In der ersten Phase – der Vorbereitung/briefing – sollen die Schüler entweder selbst die Paare finden, oder losen. Zum Beispiel kann ein Mitspieler durch das Ziehen eines Loses bestimmt werden. Bei der Zufallsvariante ist es möglich, dass ein Paar mit zwei Vorzugsschülern gebildet wird oder andersherum. Jedes Paar wählt für sich eine farbige Figur, die auf das Feld „Start“ gestellt wird. Wie bei jedem Spiel erfordert auch dieses Spiel eine Sitzordnung in der Klasse. Die beste Sitzordnung wird geschaffen, wenn die Schüler einen Kreis um die Bänke bilden. Auf den Bänken bereitet man den Spielplan und die Kärtchen vor. Der Lehrer muss auch die Regeln benennen und bei allen Symbolen sagen, was sie bedeuten, welche Aufgaben mit dem Symbol auf die Kinder warten und auch, wie man die Aufgabe erfüllen kann. Der Lehrer sollte die Schüler zu den besten Ergebnissen motivieren. Die Kinder können um etwas spielen.<sup>46</sup>

Der Verlauf/doing muss den Regeln unterliegen. Sie sind im Kapitel 5.1.1 *Regeln des Brettspieles* beschrieben.

Das Ende des Spieles/debriefing ist erreicht, wenn mindestens ein Paar schon sechs verschiedene Kärtchen gesammelt hat. In den letzten fünf Minuten sollte der Lehrer sowohl die Auswertung vornehmen, als auch das Spiel wieder wegräumen.

### 5.2.1 Die Regeln des Brettspieles

Das Spiel wird in Paaren gespielt. Die Paare sitzen um das Spielbrett. Die Mitspieler können nebeneinander sitzen, damit sie besser kommunizieren können. Im Spiel beginnt das Paar, welches am Anfang die höchste Nummer würfelt.

Jedes Paar kann in jeder Runde nur einmal würfeln. Das Paar, welches gewürfelt hat, muss mit der Figur entsprechend viele Felder vorrücken und auf dem Feld ein Kärtchen mit dem gleichen Symbol nehmen. Auf dem Kärtchen befindet sich eine Aufgabe, die man erfüllen muss, um das Kärtchen zu bekommen. Wenn es das Paar richtig macht, bekommt es das Kärtchen, wenn nicht, dann muss das Kärtchen wieder unter den Stapel zurückgelegt werden. Im Uhrzeigersinn geht es dann reihum.

---

<sup>45</sup> Siehe Kapitel 2.3

<sup>46</sup> Sie können um Süßigkeiten oder um eine Eins spielen. Was ich nicht persönlich empfehle ist das Spiel zu benoten. Es kann die Motivation und den Willen es zu spielen verderben.

Es kann auch passieren, dass ein Paar auf ein Feld mit einem Symbol kommt, das sie schon haben. In diesem Fall muss das Paar erneut ein Kärtchen nehmen und die Aufgabe erfüllen. Wenn sie es richtig machen, können sie es in der gleichen Runde wieder werfen und weiter gehen, so lange, bis sie auf ein Feld mit dem Symbol kommen, das sie noch nicht haben, oder bis sie nicht richtig auf eine Frage oder Aufgabe antworten können.

Wie kann ein Paar eine Aufgabe erfüllen? Dies geschieht, indem ein Spieler des Paares liest und der andere antwortet. Auf der Rückseite der Karte mit der Aufgabe steht auch die Lösung.

### **Zusammenfassung**

Das Spiel folgt den Regeln der didaktischen Spiele. Es hat sowohl ein Lehrziel als auch ein Spielziel. Die Aufgaben sind laut des Lehrbuches aufgeteilt. Das Lernziel ist den Wortschatz zu wiederholen und zu lernen, wozu besonders die Aufgaben auf den Kärtchen dienen, wie „Erklären Sie!“, „Übersetzen Sie!“, „Ergänzen Sie!“ und „Was passt nicht?“. Die Spaßfunktion ist dagegen eine lustige Form zu benutzen, die das Brettspiel besonders mit den Aufgaben „Pantomime“ und „Malen Sie!“. Man kann einerseits feststellen, was noch nicht gekonnt wird, was noch zu lernen ist, und wo die persönlichen Stärken liegen. Das Spiel übt somit auch die Selbstdisziplin. Die Kinder kontrollieren sich selbst mit Hilfe der Antworten. Da das Spiel im Paar gespielt wird, lernen die Kinder auch die Kooperation miteinander.



## 6 Forschung

Die Forschung ist in zwei Grundschulen durchgeführt worden. Die Ergebnisse der Forschung zeigen, ob eine Wiederholung mithilfe eines didaktischen Spieles besser und wirksamer ist als eine Wiederholung auf traditionelle Weise, wie etwa mit einem Test. Die Hypothese lautet: Die Kinder, die den Wortschatz mithilfe des Brettspieles wiederholen, werden bessere Ergebnisse erzielen, als die Kinder, die es mithilfe eines Tests gemacht haben. Die Forschung besteht aus drei Teilen:

Erster Teil – Übungstest Nummer 1. Die Kinder bekommen einen Test mit Übungen und sie müssen die Übungen ohne weitere Hilfe erfüllen. Die Übungen entsprechen dem Wortschatz aus den ersten fünf Einheiten im Lehrbuch Deutsch mit Max – Teil 1. Insgesamt können die Kinder 105 Wörter ausfüllen. Für das Forschungsergebnis ist es wichtig, wie viele Wörter die Kinder nicht kennen und wie viele Fehler sie haben werden.

Zweiter Teil – die Wiederholungsphase. In einer Schule wird auf traditionelle Weise mit einem Test wiederholt. In einer zweiten Schule geschieht dies mithilfe des gebastelten Brettspieles.

Letzter Teil – Übungstest Nummer 2. Die Kinder bekommen eine Woche nach der Wiederholung wieder denselben Übungstest und dieselbe Zeit dafür, wie im ersten Teil. Und Sie müssen ihn erneut ausfüllen. Am Ende bekommen die Kinder, die den Test geschrieben haben, noch einen Fragebogen, damit ersichtlich wird, wie sie sich vorbereitet haben.

Die Forschung wurde an den Schulen ZŠ Křížanská und ZŠ Doctrina s.r.o. durchgeführt. Die beiden Schulen wurden gewählt, da sie viele Gemeinsamkeiten aufweisen. Sie unterrichten Deutsch ab der 7. Klasse und in kleineren Gruppen mit je max. 14 Schülern. Für den Deutschunterricht benutzten sie das Lehrwerk Deutsch mit Max. Beide Schulen gehören nicht zu großen Schulkomplexen, sondern jede Schule hat nur neun Klassenstufen. Der letzte Grund für die Auswahl dieser zwei Schulen, bzw. dieser zwei Klassen, war, dass sie im Februar die 6. Einheit im Lehrbuch behandelten.

## 7 Die 18. Grundschule Křížanská

### 7.1 Allgemein

Die Schule befindet sich in einem Stadtviertel namens Ostašov und gehört zu den kleineren Schulen. Die Schule hat 9 Klassen (von der 1. bis zur 9. Klasse). Sie arbeitet nach dem Programm „Zufriedenes Kind in der Schule“<sup>47</sup> und „Schule für zufriedene und gesunde Kinder“<sup>48</sup>. Beide konzentrieren sich auf den Schüler als Individuum. Das Ziel der Schule ist es für die Schüler einen Raum ohne Stress zu schaffen und auch die Betreuung von Kindern mit Lernproblemen zu garantieren. Sie arbeitet mit den Zentren PPP<sup>49</sup> und SPC<sup>50</sup> zusammen.

Deutschunterricht gibt es an der Schule ab der 7. Klasse. Die Kinder sind in zwei Gruppen nach Geschlecht geteilt, jede Gruppe hat ca. 15 Kinder. Die Schüler haben zweimal pro Woche Deutschunterricht.

### 7.2 Forschungsverlauf

Die Forschung wurde im März in der 7. Klasse durchgeführt. An der Forschung haben zwölf Mädchen teilgenommen. In einer Stunde haben sie die Übungen<sup>51</sup> gemacht. Nach einer Woche hatten sie die Wiederholungsstunde mithilfe des Brettspieles und wieder eine Woche später dieselben Übungen, wie vor dem Brettspiel. Weil in der Klasse nur zwölf Kinder waren, habe ich sie lediglich in zwei Gruppen teilen können.

Die Kinder waren in der Zeit der Forschung schon in der 6. Einheit des Lehrbuches. Wie bereits erwähnt wurde, haben sie keinen Test in der Zwischenzeit geschrieben.

Die Schüler kennen sich seit der 6. Klasse, als sich zwei fünfte Klassen miteinander verbunden haben. Die Schüler waren sehr motiviert, sie wollten alle gewinnen. Die Kinder hatten kein Problem damit, in einer kleinen Gruppe und im Paar zu arbeiten. Sie hatten keine Angst voreinander. Nach einem gemeinsamen Gespräch

---

<sup>47</sup> Auf tsch. „Spokojené dítě ve škole“

<sup>48</sup> Auf tsch. „Škola pro spokojené a zdravé děti“

<sup>49</sup> PPP – heißt Pädagogisch-Psychologische Beratungsstelle (deutsche Abkürzung PPB)

<sup>50</sup> SPC – heißt Das Sonderpädagogische Centrum (deutsche Abkürzung SPZ)

<sup>51</sup> Anhang Nummer 1

haben die Teilnehmer gesagt, dass sie Spaß am Spiel hatten. Es gab kein Kind in der Klasse, das nicht spielen wollte.

Nach dem letzten Teil der Forschung wurde noch ein Interview mit der Lehrerin durchgeführt. Dabei lag der Schwerpunkt auf der Schülerarbeit und dem Aussehen der Tests. Die Lehrerin hat Ergänzungsfragen bekommen und die Antworten wurden auf einem separaten Blatt notiert.

Die Kinder haben in der 7. Klasse an der Schule die Möglichkeit Deutsch als zweite Fremdsprache zu wählen. Weil es an der Schule nicht so viele Möglichkeiten zum Wählen gibt, wird Deutsch sehr häufig gewählt. Darum muss man die Kinder in zwei Gruppen teilen. Da die Deutschlehrerin an der Schule ebenfalls Tschechisch und Geschichte unterrichtet, kennt sie die Kinder schon. Laut der Lehrerin seien die Kinder für Deutsch sehr motiviert, obwohl sie dafür nicht so talentiert sind. In der Gruppe erhielt nur ein Mädchen die Note Eins. Die meisten der Schüler liegen zwischen den Noten 2 bis 4. Eine Unterrichtsstunde ist wie folgt aufgebaut: Am Anfang prüft die Lehrerin das Wissen von ein oder zwei Kindern, dazu benutzt sie am häufigsten die Methode des Dialoges und Übersetzungssätze. Dann arbeiten sie mit dem Lehrwerk „Deutsch mit Max“ oder mit Arbeitsblättern von der Lehrerin. Es konnte jedoch beobachtet werden, dass sie nicht mit dem Wörterverzeichnis am Ende des Buches arbeiten. Wortschatzwiederholung durch Tests schreiben die Kinder einmal in 14 Tagen. Der Test besteht aus verschiedenen Übungen, Lückentexten und Übersetzung von Sätzen. Im Vergleich bereiten sich die Kinder mehr auf den Test als auf die Prüfungen vor. Das haben sie auch im Fragebogen so beantwortet.

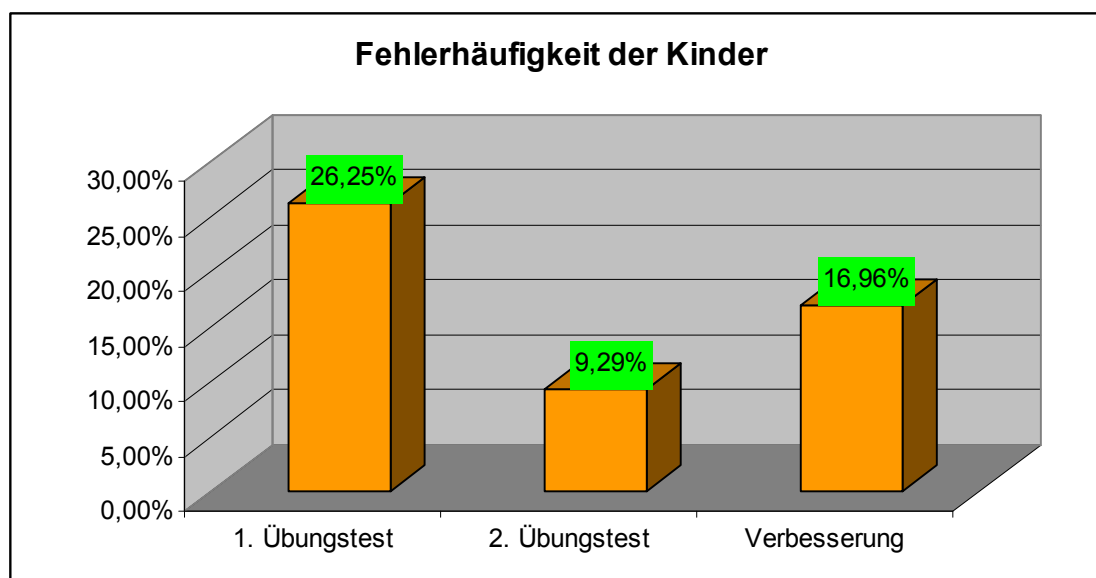
### **7.3 Forschungsergebnisse**

In der Forschung wurde die Fehlermethode genutzt. Das bedeutet, dass in jedem Test die Fehler gezählt und in Prozent umgerechnet wurden. Die Kinder haben am Anfang und am Ende den gleichen Übungstest bekommen, der aus 105 Lücken zum Ausfüllen bestand. Die Kinder konnten somit von 0 bis 105 Fehler machen. Die Ergebnisse wurden zuerst nach jedem Kind ausgewertet, d.h., wie jedes Kind sich verbessert hat. Danach wurde die Verbesserung für die ganze Klasse ermittelt. Dazu wurden die folgende Abbildungen und das folgende Diagramm benutzt:

**Abb. Nr. 9: Verbesserung der Schüler**

Kind	Fehler im 1. Übungstest	Fehler im 2. Übungstest	Verbesserung
Denisa 1	28,35%	6,3%	22,05%
Eliška	21%	4,2%	16,8%
Vanda	29,4%	9,45%	19,95%
Karel	33,6%	10,5%	23,1%
Týna	16,8%	6,3%	10,5%
Romana	25,2%	15,75%	9,45%
Michaela	34,65%	7,35%	27,3%
Nicol	34,65%	8,4%	26,25%
Kristýna 1	24,15%	11,55%	12,6%
Denisa 2	32,55%	11,55%	21%
Lucka	13,65%	7,35%	6,3%
Veronika	23,1%	12,6%	10,5%
Kristýna 2	24,15%	9,45%	14,7%

**Grafik Nr. 2 – Klassenverbesserung ZŠ Křižanská (Durchschnitt der Fehlerhäufigkeit)**



## **7.4 Auswertung**

Aus den Ergebnissen folgt, dass sich jeder der Schüler nach dem Spiel verbessert hat. Alle, außer zwei Kindern, haben sich in dem zweiten Übungstest um mehr als 10% verbessert. Aus dem Diagramm wird deutlich, dass sich die ganze Klasse um 16,96% in der Fehlerhäufigkeit verbessert hat. Das heißt, dass jeder den zweiten Test besser geschrieben hat als den ersten. Natürlich gibt es in der Forschung an der Grundschule Křížanská mehrere Faktoren, die die Ergebnisse beeinflusst haben könnten. Bei den Übungstests könnten in der Übung 2 und 8 das Glück oder der Zufall eine große Rolle gespielt haben. In der Forschung jedoch sollten die Faktoren, die eine Beeinflussung hervorrufen könnten, minimal sein. Die Kinder hatten für die erste Runde und die zweite Runde die gleichen Bedingungen. Sie haben immer 25 Minuten und ohne weitere Hilfsmittel geschrieben.

## **8 Die Grundschule Doctrina s.r.o.**

Doctrina ist eine Privatschule, die sich im Zentrum der Stadt befindet. Diese Schule gehört, genauso wie die Schule in Ostašov, zu den kleineren Schulen in Liberec. Die Schule hat auch neun Klassenstufen. Somit herrscht eine familiäre Atmosphäre. Zur besseren Kooperation zwischen den Kindern und Lehrern sowie zwischen der Schule und den Eltern existieren viele Vereine und andere freiwillige Aktivitäten.

Deutschunterricht gibt es an der Schule ab der 7. Klasse. Die Kinder sind in kleinere Gruppen eingeteilt, jede Gruppe hat ca. 15 Kinder. Die Schüler haben zweimal pro Woche Deutschunterricht.

### **8.1 Forschungsverlauf**

Die Forschung wurde im März in der 7. Klasse mit einer geschlechtlich gemischten Gruppe durchgeführt. An der Forschung haben ebenfalls zwölf Kinder teilgenommen. In einer Stunde haben sie die Übung<sup>52</sup> gemacht. Eine Woche später haben sie einen Test geschrieben und wieder eine Woche später dieselbe Übung gemacht wie vor dem Test. Weil in der Klasse nur zwölf Kinder waren, wurden diese lediglich in zwei Gruppen geteilt. Jede Gruppe hatte ein Spielbrett.

---

<sup>52</sup> Anhang Nummer 1

Die Kinder waren in der Zeit der Forschung schon am Ende der 6. Einheit des Lehrbuches. Wie vorher bereits erwähnt, hatten sie in der Zwischenzeit keinen Test bei der Lehrerin geschrieben.

So wie mit der Letzten wurde auch mit dieser Lehrerin ein Interview durchgeführt. Es wurden die gleichen Fragen wie bei der anderen Lehrerin gestellt. Das Hauptthema war die Schülerarbeit in den Stunden und wie die Lehrerin die Schüler testet und prüft.

Die Kinder haben Deutsch in der 7. Klasse freiwillig gewählt. Sie hatten mehrere Möglichkeiten, darum sind die Kinder für Deutsch motiviert. Laut der Lehrerin sind diese Kinder für die Sprache talentiert. Im Vergleich mit der Grundschule in Ostašov gibt es hier nur eine Gruppe, die Deutsch lernt. In den Stunden benutzt die Lehrerin sehr oft didaktische Mittel. Sie arbeitet mit Kärtchen, Memory oder mit einem Programm am Computer.

Eine Unterrichtsstunde sieht so aus: Am Anfang wiederholen alle zusammen, was sie in der letzten Stunde gelernt haben. Dann prüft die Lehrerin ein oder zwei Kinder. Dazu benutzt sie am meisten die Methode des Dialoges und Sätze zum Übersetzen. Daraufhin arbeiten sie mit dem Lehrwerk „Deutsch mit Max“. Die Kinder wissen, dass das Lehrbuch auch ein Wörterbuch hat und wenn sie in der Stunde einige Wörter nicht kennen, schauen sie in diesem Wörterbuch nach. Einen Test schreiben die Kinder fast einmal pro Woche. In diesem Test befinden sich Übungen, Lückentexte, kurze Texte und Sätze zum Übersetzen.

## **8.2 Forschungsergebnisse**

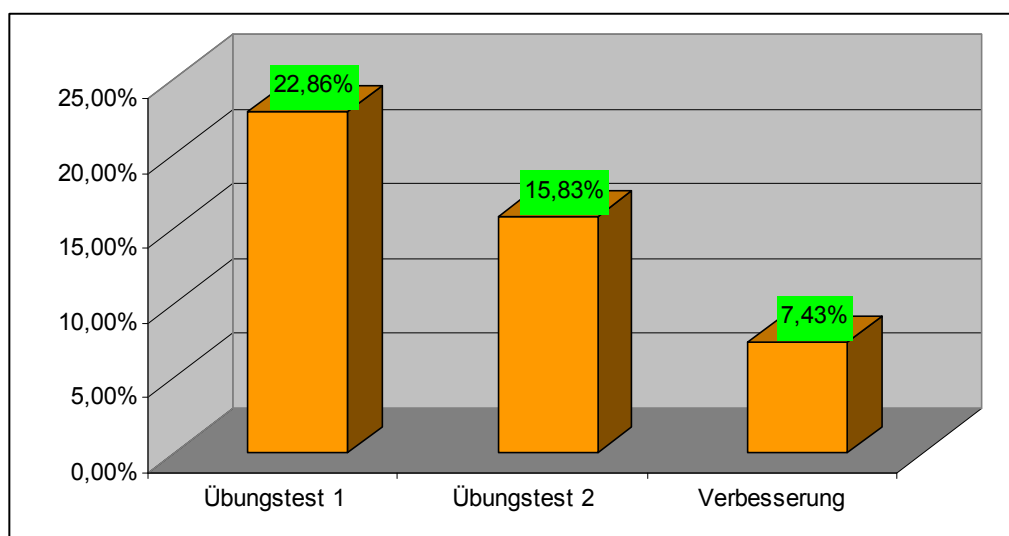
An dieser Schule wurde das gleiche System benutzt wie an der Grundschule Křížanská. Die Ergebnisse wurden zuerst nach Kind (Abb. Nr. 10) und dann nach Klasse (Diagramm 3) ausgewertet.

**Abb. Nr. 10: Verbesserung der Kinder**

Kind	Fehler im 1. Übungstest	Fehler im 2. Übungstest	Verbesserung
Matěj	15,75%	7,35%	8,4%
Niki	22,05%	11,55%	10,5%
Tomáš	27,3%	35,45%	-8,15%

Dana	23,1%	13,65%	9,45%
Kája	11,55%	11,55%	0%
Karolína	29,4%	15,75%	13,65%
Pavla	15,75%	10,5%	5,25%
Pepa	37,8%	28,35%	12,45%
Jakub	14,7%	11,55%	3,15%
Kryštof	35,7%	24,15%	11,55%
Pavčina	13,65%	2,25%	11,4%
Petra	28,35%	17,85%	10,5%
Daniela	22,05%	13,65%	8,4%

**Grafik Nr. 3** - Klassenverbesserung ZŠ Doctrina s.r.o. (Durchschnitt der Fehlerhäufigkeit)



### 8.3 Auswertung

Anhand von Tafel 9 ist zu erkennen, dass sich die Kinder auch nach dem Test (traditionelle Wiederholung) verbessert haben. Bei allen Kindern, außer bei fünf von ihnen, ist die Verbesserung kleiner als 10% und ein Kind hat sich gar nicht verbessert. Es hat im zweiten Test mehr Fehler gemacht als im ersten. Die Kinder haben in beiden Tests 25 Min. geschrieben. Aus dem Diagramm ist klar zu erkennen, dass sich die ganze Klasse um 7,43% in der Fehlerhäufigkeit verbessert hat, sich aber nicht jeder verbessert hat.

Diese Gruppe hat nach dem dritten Teil einen Fragenbogen erhalten. Ein großer Teil der Forschung besteht darin, wie sich die Kinder für den Test vorbereitet haben. Daran kann festgestellt werden, wie gut sie zu Hause wiederholt haben und das hat natürlich die Ergebnisse des zweiten Tests beeinflusst. Bei der traditionellen Methode wird nicht mithilfe des Tests, sondern mithilfe des Lernens vor dem Test wiederholt.

Die Auswertung des Fragenbogens ergibt, dass für alle Kinder, die sich um mehr als 10% verbessert haben, Deutsch wichtig ist. Sie bereiten sich regelmäßig auf die Deutschstunden vor und haben sich ebenso auf den Test vorbereitet. Am meisten haben sie sich aus dem Heft und dem Lehrbuch oder mithilfe eines Vokabelheftes, das sie selbst geschrieben haben, vorbereitet. Nur zwei Kinder haben sich vor dem Test gegenseitig geprüft. Bei den Kindern mit einer Verbesserung von weniger als 10%, ist für zwei Kinder Deutsch nicht wichtig. Sie bereiten sich nicht regelmäßig vor. Für fünf Kinder ist Deutsch auch wichtig, aber sie bereiten sich nicht regelmäßig vor. Zwei Kinder haben sich vor dem Test nicht vorbereitet. Fünf Kinder haben sich meistens mit dem Heft und dem Lehrbuch vorbereitet. Nur ein Kind hat die Kärtchenmethode benutzt.

## **9 Fazit**

Im ersten, theoretischen Teil dieser Bachelorarbeit wurden die grundlegenden Fakten aus dem Bereich Spiel und Wortschatz erklärt und in eine Korrelation mit dem Ziel dieser Arbeit gebracht - ein Brettspiel zu entwickeln, zu basteln und zu testen. Die Lexik wird im Unterricht oft unterschätzt, und die Lehrer wissen manchmal nicht, wie sie die Lexik ihren Schülern effektiv vermitteln können. Es wurde ihnen gezeigt, dass die Lexik einfach und effektiv mithilfe eines Brettspiels wiederholt werden kann.

Eine erhöhte Aufmerksamkeit wurde dem Phänomen der Spiele im Unterricht gewidmet, da sie eine wichtige Rolle beim Deutschlernen spielen könnten. Das Spiel bzw. die didaktischen Spiele werden zurzeit häufig im Deutschunterricht benutzt. Damit kann man einerseits eine bessere Atmosphäre schaffen, andererseits können die Spiele ein gutes Mittel zum Wiederholen sein. Wie in diesem Fall – beim Wortschatz. Die Schüler verbinden die Wörter mit einem Erlebnis, das ihnen hilft, sich den Wortschatz besser zu merken.

In einem weiteren Kapitel wurde das Lehrwerk aus dem „Fraus“-Verlag, „Deutsch mit Max Teil 1“ beschrieben und auf seine Lexik hin analysiert. Das Ziel



dieses Kapitels war nicht nur eine Vorstellung des Lehrbuches und der Übungen, sondern auch eine Inspiration für das Brettspiel. Für das eigene Brettspiel wird der Wortschatz aus dem Lehrbuch benutzt.

Im zweiten, praktischen Teil dieser Bachelorarbeit wurde das eigene Brettspiel vorgestellt. Alle Erkenntnisse aus dem theoretischen Teil sollten in diesem praktischen Teil Anwendung finden. Ob dieses Spiel sein Lehr- und Spaßziel erfüllt hat, wurde an zwei Grundschulen getestet und die Ergebnisse miteinander verglichen. Die Hypothese war, dass eine Wiederholung mithilfe des Brettspieles eine größere Wirkung haben wird als eine Wiederholung des Wortschatzes mithilfe eines Tests, wie die Forschungsergebnisse an den Schulen bestätigen. Das Spiel hat auch seine Ziele erfüllt: Das Lehrziel wurde durch Übungstests überprüft, also ob sich die Kinder nach dem Spiel in der Lexik verbessert haben werden. Aus Abb. Nr. 10 ist erkennen, dass die Wiederholung mithilfe des Brettspieles den schwächeren Schülern geholfen hat. Auch die Lehrerin hat das Spiel positiv bewertet. Das Spiel war ebenfalls eine große Motivation für die Schüler. Es bringt ein Erlebnis in die Unterrichtsstunde und eine Verbesserung für die Schüler. Die Äußerung der Lehrerin und der Kinder, dass sie sich solche Spiele für jede Einheit wünschen, beweist, dass diese Bachelorarbeit erfolgreich zu ihrem Ziel geführt hat.

Mich hat meine Bachelorarbeit viel Neues gelehrt. Dank der Arbeit habe ich die Problematik des Spiels im Unterricht besser verstanden. Ich konnte auch ein Brettspiel entwickeln, was auch eine neue Erfahrung für mich war. Wegen des Forschungsteiles konnte ich an den zwei Schulen jeweils eine ganze Stunde leiten. Deswegen habe ich auch die Reaktionen der Kinder direkt sehen können. Da in den Unterrichtsstunden auch die Lehrerinnen anwesend waren, habe ich am Ende auch ein Feedback von ihnen erhalten. Das Spiel hat den Lehrerinnen so gefallen, dass ich in jeder Schule ein Stück gelassen habe.

## 10 Literatur

1. BEHME, H. *Miteinander reden lernen. Sprechspiele im Unterricht.* S 11 München: Iudicium - Verlag, 1988. 222 s. ISBN 3-89-129-104-3.
2. BOHN, Rainer. *Probleme der Wortschatzarbeit.* 2. Dr. Berlin: Langenscheidt, 2001. ISBN 978-346-8496-523.
3. BUJŇÁKOVÁ, Marion, Júlia PARAČKOVÁ a Christian IRSFELD eds. *Deutsch in Forschung und Lehre: Teil I.* 1. vyd. Prešov: Filosofická fakulta Prešovskej univerzity, 2012. ISBN 978-80-555-0573-2.
4. BUßMANN, *Lexikon der Sprachwissenschaft*, 3. Aufl. (2002), ISBN 3-520-45203-0
5. ČEŘOVSKÁ, Martina. *Deutsch in Forschung und Lehre: Teil I.* Vyd. 1. Prešov, 2012, s. 114-212. ISBN 9788055505732.
6. ČINČERA, Jan. *Práce s hrou: pro profesionály.* Vyd. 1. Praha: Grada, 2007, 115 s. Pedagogika (Grada). ISBN 978-802-4719-740.
7. EGRTOVÁ, Soňa. *Didaktické hry pro výuku německého jazyka na I. stupni ZŠ.* Vyd. 1. V Liberci: Technická univerzita, 2004, 45, xi s. ISBN 80-708-3863-9.
8. FIŠAROVÁ, Olga a Milena ZBRANKOVÁ. *Němčina A1: Deutsch mit Max : pro základní školy a víceletá gymnázia.* 1. vyd. Plzeň: Fraus, 2006-2007, 6 sv. ISBN 978-80-7238-595-92.
9. GLONNEGGER, Erwin a Kathi Kappler GESTALTUNG JOHANN RÜTTINGER. *Das Spiele-Buch: Brett- und Legespiele aus aller Welt : Herkunft, Regeln und Geschichte.* Neue und aktual. Aufl. Germany: Ravensburger, 2009. ISBN 978-347-3556-540.
10. CHAUVELOVÁ, Denise a Viviane MICHELOVÁ. *Náměty pro stolní hry dětí: rozvoj komunikace, vynalézavosti, myšlení a obratnosti dětí.* Vyd. 1. Praha: Portál, 1999, 111 s. ISBN 80-717-8353-6.
11. JANÍKOVÁ, Věra. *Osvojování cizojazyčné slovní zásoby: pedagogická, psychologická, lingvistická a didaktická východiska na příkladu němčiny jako cizího jazyka.* Brno: Masarykova univerzita v Brně, 2005, 184 s. ISBN 80-210-3877-2.

12. MACHATSCHECK, Heinz. *Zug um Zug: d. Zauberwelt d. Brettspiele*. 5., bearb. Aufl. Berlin: Verlag Neues Leben, 1987. ISBN 33-550-0498-7.
13. MEESE, Christa Dauvillier und Dorothea Lévy-Hillerich. Unter Mitarb. von Herrad. *Spiele im Deutschunterricht*. 2. [Dr.], [Nachdr.]. Berlin: Langenscheidt, 2006. ISBN 978-346-8496-462.
14. MORAVCOVÁ, Jana a Viviane MICHELOVÁ. *Deskové a karetní hry: pro děti od 8 let*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2005, 122 s. Výchova a vzdělávání. ISBN 80-247-1339-X.
15. MÜLLER, Bernd-Dietrich. *Wortschatzarbeit und Bedeutungsvermittlung*. 5. Dr. Berlin: Langenscheidt, 2004. ISBN 978-346-8496-721.
16. PODRÁPSKÁ, Kamila. *Kapitoly z lingvodidaktiky německého jazyka*. Vyd. 1. Liberec: Technická univerzita v Liberci, 2008, 135 s. ISBN 978-807-3722-937, S 60
17. SCHAUF, Hrsg. von Anita Pfau und Ann Schmid. Übers. und bearb. von Barbara Huter und Susanne. *22 Brettspiele: Deutsch als Fremdsprache*. 1. Aufl. Stuttgart [u.a.]: Klett, 2001. ISBN 31-276-8811-3.
18. SCHEUERL, Hans: *Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen*. Weinheim und Basel 11. Auflage 1990
19. SCHOEL, J., Maizell, R.S.: *Exploring Island of Healing*. Project Adventure, 2002, S 67-68
20. WAHRIG, Gerhard a Walter LUDEWIG. *Deutsches Wörterbuch*. Völlig überarbeitete Neuaufl. Gütersloh: Bertelsmann, 1975, 4320 columns. ISBN 35-700-6588-X.

### 10.1 Quelle

- FELICITAS ECKERT. *Ludolinguia: Spiele im Fremdspracheunterricht* [online]. 2007 [cit. 2012-09-23]. Dostupné z: <http://ludolinguia.de/category/gesellschaftsspiele/deutsch-dafdz>
- Gemeinsamer Europäischen Referenzrahmen für Sprachen [online]. [zit. 2013-06-04]. Erreichbar:: <http://www.europaeischer-referenzrahmen.de/>

## 11 Abbildungs- und Diagrammverzeichnis

<i>Abb. Nr. 1:</i> Didaktische Aspekte der Spielpraxis	17
<i>Abb. Nr. 2:</i> Abenteuerwelle	21
<i>Abb. Nr. 3:</i> Das Spielbrett	34
<i>Abb. Nr. 4:</i> Die Symbole des Spieles	35
<i>Abb. Nr. 11:</i> Die Karte Übersetzen Sie!	35
<i>Abb. Nr. 12:</i> Die Karte Pantomime	36
<i>Abb. Nr. 13:</i> Die Karte Was passt nicht!	36
<i>Abb. Nr. 8:</i> Die Spielfiguren	36
<i>Abb. Nr. 9:</i> Verbesserung der Kinder	42
<i>Abb. Nr. 10:</i> Verbesserung der Kinder	44
<i>Grafig Nr. 1:</i> Die an den Schulen benutzten Lehrwerke	30
<i>Grafig Nr. 2</i> – Klassenverbesserung ZŠ Křížanská . (Durchschnitt der Fehlerhäufigkeit)	42
<i>Grafig Nr. 3</i> - Klasseverbesserung ZŠ Doctrina s.r.o. (Durchschnitt der Fehlerhäufigkeit)	45

## **12 Anhänge**

Anhang Nr. 1: Úvodní cvičení/ Závěrečné cvičení

Anhang Nr. 2: Závěrečný dotazník

Anhang Nr. 3: CD mit dem Bretspiel

*Anhang Nr. 1*

## Úvodní cvičení/ Závěrečný cvičení

### Übung 1/ Cvičení č. 1 Wochentagen

#### Ergänze die fehlende Buchstaben/ Dopln chybějící písmenka!

S _ n _ ta _	d _ _ Di.....
_ _ tt _ o _ h	d _ _ Sa.....
D _ n _ _ rs _ _ _	d _ _ Mi.....
M _ nt _ g	d _ _ So.....
Fr _ _ t _ _	d _ _ Do.....

### Übung 2/ Cvičení č. 2

#### Ergänze, was passt?/ Dopln, co se hodí?

Wiedersehen \* wohne \* wohnst \* wohnen \* aus \* Gott \* kommen \* kommst \* Tag \*  
heiße \* heißt \* heißen

Ich _____ Patrik.	Wie _____ Sie?	Woher _____ du?	Ich komme _____ Irak.
Wie _____ du?	Wo _____ du?	Wo _____ Sie	Ich _____ in dem Hotel.
Auf _____!	Grüß _____!	Guten _____!	Woher _____ Sie?

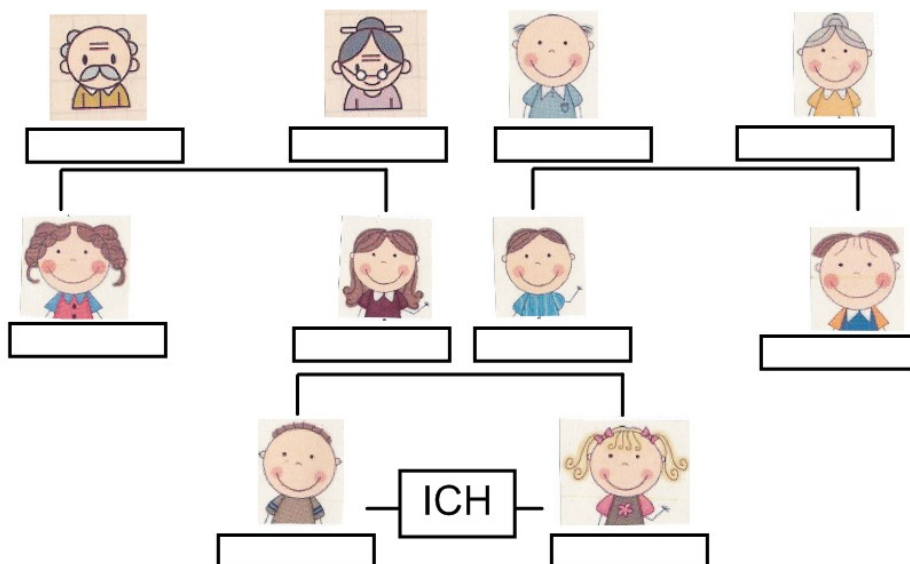
### Übung 2/ Cvičení č. 2

#### Ergänze den Rest der Wörtern/ Dopln chybějící části slov v dialogu !

Pavel: Gut \_ \_ T \_ \_ , ich b \_ \_ Pavel Lang  
Tony: H \_ \_ \_ \_ , ich h \_ \_ \_ \_ Tony Meier. I \_ \_ komme aus D \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ ,  
a \_ \_ Köln. Und du?  
Pavel: Ich komme aus Ts \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ . Ich wohne i \_ Brno. Und w \_ w \_ \_ \_  
\_ \_ du hier?  
Tony: Im Ho \_ \_ \_ Stern.  
Pavel: Ich wohne im Bungalow dort. Wie ist d \_ \_ \_ \_ Handynu \_ \_ \_ \_ ?  
Tony: m \_ \_ \_ \_ Handynu \_ \_ \_ \_ ist 804 721 354 und d \_ \_ \_ \_ ?  
Pavel: 905 207 359. Tsch \_ \_ !  
Tony: Ade!

#### Übung 4/ Cvičení č. 4

**Schreib in den Stammbaum die Benennung der Familiengliedern! Mit Artikel!/  
Napiš do rodokmenu názvy členů rodiny! S členem!**



#### Übung 5/ Cvičení č. 5

**Schreib Gegenteile/ Napiš opaky.**

schnell x .....	klein x .....	dick x .....	jung x .....
schwarz x .....	frech x .....	dünn x .....	falsch x .....
rund x .....	modern x .....	schlank x .....	faul x .....

## Übung 6/ Cvičení č.6

### Was findest du in der Schultasche?/ Co najdeš v tašce do školy?

Schreib mindestens 10 Sachen, die du in der Schultasche findest. / Napiš alespoň 10 věci, které najdeš v tašce do školy!

Vergiss den bestimmten Artikel nicht/ použij určité členy


## Übung 7/ Cvičení č. 7

### Ergänze den Rest der Wörtern / Dopln chybějící části slov v textu!

Paul ist schl\_\_\_. und gr\_\_\_, er mag Sp\_\_\_. Er spielt gut Te\_\_\_\_\_ und Fuß\_\_\_\_\_.  
S\_\_\_\_\_ Hund Ankon kommt oft zum Tr\_\_\_\_\_ und spielt auch. Er mag aber  
Verenas Hund nicht. Verena sp\_\_\_\_\_ am li\_\_\_\_\_ V\_\_\_\_\_ und ihre  
Sch\_\_\_\_\_ Anne auch. Ih\_\_\_\_\_ Hund Bess ist sehr kl\_\_\_\_\_ und ganz ruhig. Fabian ist  
ein bisschen di\_\_\_\_\_, aber en\_\_\_\_\_ und lacht immer. Er mag C\_\_\_\_\_ sp\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_ und Sch\_\_\_\_\_. Maria ist seine Sch\_\_\_\_\_, sie macht Jog\_\_\_\_\_ und spielt K\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_. Und ich? Ich heiße Tom, mag Sp\_\_\_\_\_, spiele  
Bas\_\_\_\_\_ und Te\_\_\_\_\_. Wir sind oft zusammen, sp\_\_\_\_\_ etwas, hören  
M\_\_\_\_\_ oder gehen ins K\_\_\_\_\_.

## Übung 8/ Cvičení č. 8

### Was passt nicht?/ Zaškrtněte, co se nehodí.

- |                                |                             |                       |
|--------------------------------|-----------------------------|-----------------------|
| 1) Vater-Mutter-Onkel-Freundin | 3) rot-schwarz-blau-schnell | 5) ein-zwei-drei-viel |
| 2) Kuli-Hund-Bleistift-Heft    | 4) klein-frech-grün-faul    | 6) ich-wir-dein-Sie   |



## Závěrečný dotazník

**Vámi zvolenou odpověď označte křížkem.**

**1. Německý jazyk považuji za:**

☐ Velmi důležitý – ☐ spíše důležitý – ☐ ani to ani to – ☐ spíše nedůležitý – ☐ zbytečný

**2. Na hodiny německého jazyka:**

☐ Se připravuji – ☐ se nepřipravuji

*Pokud si zakřížkoval „se nepřipravuji“ pokračuj otázkou č. 4*

**3. Pokud si odpověděl/a, že se na hodiny německého jazyka připravuješ, vyber z následujících možností, jak se připravuješ.**

- ☐ Připravuji každý den
- ☐ Pouze tehdy, čekám-li zkoušení
- ☐ Pouze je-li plánován na další hodinu test
- ☐ Kouknu na to před hodinou, ať vím co jsme dělali

**4. Na písemný test z lekcí 0-5 zaměřena na slovní zásobu jsem se:**

☐ připravoval/a – ☐ nepřipravoval/a

*Pokud si zakřížkoval/a „nepřipravoval/a“ neodpovídej na otázku č. 5*

**5. Pokud si odpověděl/a, že se na test z lekcí 0-5 připravoval/a, vyber z následujících možností, jak se připravoval/a.**

- ☐ Ze sešitu, který si vedu
- ☐ Vedu si slovníček, kam si píši slovíčka, které probíráme
- ☐ Na jednotlivé slovíčka si dělám kartičky, kde na jedné straně je český název a na druhé německý překlad.
- ☐ Z učebnice, z jednotlivých lekcí (cvičení, texty)
- ☐ Ze slovníku na konci učebnice (str. 82 – 87)
- ☐ Z poznámek které si okopíruji od kamaráda/ky, vlastní si nepíšu.
- ☐ Vzájemně se zkoušíme s kamarádem/kou
- ☐ Využívám k tomu interaktivní cvičení na internetu, či na CD k učebnici
- ☐ Jinak: \_\_\_\_\_

*Anhang Nr. 3:*

## **CD mit dem Brettspiel**

### **Inhalt der CD**

1. Kärtchen – Pantomime
2. Kärtchen – Sprechen
3. Kärtchen – Ergänzen
4. Kärtchen – übersetzen
5. Kärtchen – beschreiben
6. Kärtchen – was passt nicht!
7. Spielfiguren
8. Regel